2003/1. január Ára: 1494 Ft
9 771588 931000 03001

MULTI PLAY!

DVD-vel

Made by VTCD

PLAYSTATION2 • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

RATCHET & CLANK

A csavaros eszű űrcsavargó és az érző szívű kávéfőző megmenti a galaxist a környezetszennyező idegenektől

ETERNAL DARKNESS

Félelem és reszketés a JátékKockán – a játék, amitől garantáltan frász jön a Resident Evil-rajongókra is!

WRC2 EXTREME

Az utolsó induló futott be elsőnek. Senki sem haragudhat azért, hogy a Sony megint ralira vett bennünket!

GTA VICE CITY

Ilyen lett volna a Miami Vice, ha Quentin Tarantino rendezi – ebben a Cityben nem a Johnson a Don!

MARIO PARTY 4 (GC) MGS2 SUBSTANCE (XBOX) UNREAL CHAMPIONSHIP (PS2/XBOX)

MULTI PLAY!

NAGY HELLÓ MEGINT!



A télben az a jó, hogy ilyenkor megjön a Télapó a nagy zsákjával és zutty! – jól ránkborít mindent, amit a kiadók egész évben kotyvasztottak. Ilyenkor az ember nemcsak a sárban jár térdig, hanem a játékokban is. Nem lehet úgy kettőt lépni, hogy unottan arrébb ne rúgjunk két-három olyan játékot, amelyre mondjuk augusztusban annyira rágyógyultunk volna, hogy akár órákra is képesek lettünk volna miatta elhagyni komfortos pocsolyánkat, fürdőkádunkat, medencénket (ki hol szokott volt hűsölni)… Így tehát mostani számunk a bőség zavarának jegyében telik, amiből bőven futja még a következő egy-kettőre is. Nincs is értelme tehát egyetlen játékot sem kiemelni belőlük, kivéve talán a GTA Vice Cityt, ahol a bőség zavara abban nyilvánul meg, hogy a játékos rendszerint olyan komoly zavarban van tőle, hogy csak annyit td mondani: bőő…

A tördelők szóltak, hogy disztingváljunk a bevezetővel kapcsolatban, mert lesz egy reklám az alagsorban – sok mindent nem is nagyon akarunk elmondani (úgyis mindenki a játékokra kiváncsi), mindössze egy aprócska megjegyzést a DVD-vel kapcsolatban: mivel a végtelen lustaság nálunk akut tünet, annyira, hogy már a pislogás is komoly fáradságunkba kerül, úgy gondoltuk, hogy célszerű lenne, ha – velünk együtt – úgy tudnátok végignézni a DVD-t, hogy még a távirányítót vagy a kontrollert se kelljen nyomogatni. Így használatba vettük a szerkesztőnk „randomizáló” opcióját, amely egy film lejátszása után véletlenszerűen egy újat kezd el játszani. Hogy ez többé vagy kevésbé-e jó, mint amennyire kényelmes, arról még a szerkesztőségen belül megoszlanak a vélemények, szóval egyszerűbb, ha rád bízzuk a döntést. Ha esetleg praktikus megoldásunk a minél több energia megtakarítására nem nyerné meg maradéktalanul tetszésedet, akkor nyugodtan írd meg, legközelebb visszatérhetünk a múltkori verzióhoz és a DVD-Lusti szabványt megtartjuk házi használatra.

Maradtak még az ilyenkor szokásos ünnepi jókívánalmak: KKÜ, BÚÉK, BKV, APEH satöbbi… A szokásosak mellett kívánjuk még nektek, hogy hárítsátok sikkerrel (de legalábbis enyhe gyomorégéssel) a karácsony tájékán magvaduló nagyik bejglis-lekváros letámadását, hozzon Jézuska új konzolt két kontrollerrel (rögtön ki is üthetitek a Rockyban), tűrhető fejfájást a szilveszteri buli után, és játékokban legalább ilyen gazdag új évet! Proszit.

Multiplay!-team

MULTI PLAY! DVD

Hírek

Trailerek

Tesztek

Cheatek

Extra





Harry Potter teszt



Multiplay! Játéknap



Így készült A Gyűrűk Ura



Ratchet & Clank teszt

Kéretik elolvasni:

DVD-mellékletünk a DVD-Videó szabvány szerint készült, tehát egyaránt lejátszható PS2-n, asztali DVD-lejátszón, DVD-meghajtóval felszerelt IBM PC-kompatibilis számítógépen, valamint Xboxon. (Utóbbi konzolnál a lejátszáshoz szükség van DVD-kitre is!) A DVD-n található videó- és képanyag szemlélése közben kérjük vegyétek figyelembe az alábbiakat:

- A DVD kapacitásának határai miatt a teljes képanyag TÖMÖRÍTETT formátumban tartózkodik a DVD-n, ami magával vonja, hogy az eredeti játékhoz képest a képminőség romlik!
- Jónéhány videóanyag nem az általunk használt PAL-szabvány szerinti képmegjelenítési formátumban kaptunk, és átalakításakor a képminőség szintén romlott!
- A videóanyagok jelentős része nem a végleges, hanem a félkész állapotban lévő játékokról készült!

Ha tehát valamelyik játéknál a látottak nem töltenének el megelégedéssel, akkor elsősorban a technikai korlátainkra, vagy az általunk elkövetett hibákra gyanakodj - és ne a félkész játékot minősítsd! Kösz. Jó szórakozást!

PS.: A TIPPEK menüpont jelenleg üzemen kívül van, tehát nem hiba, hogy a menüben nem tudsz átváltani rá.





DVD Melléklet

Tartalom 2003. Január





Hírek



Előzetesek



Tesztek

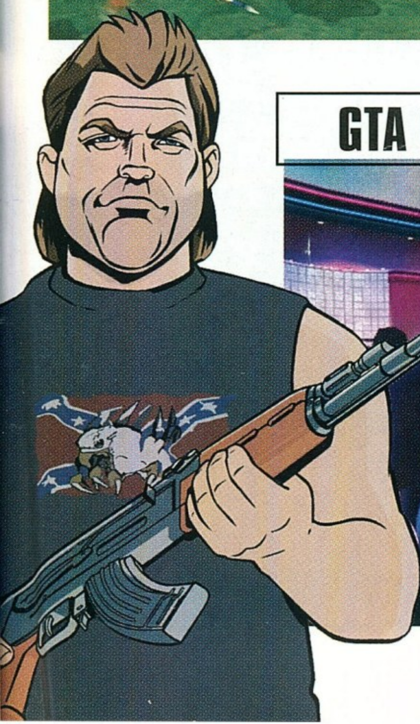














HÍREK

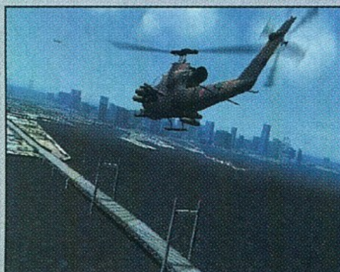
ÚJDONSÁGOK · MEGJELENÉSEK · TOPLISTÁK

AERO ELITE COMBAT ACADEMY

Kiadó: Sega **Fejlesztő:** AM2
Megjelenés: 2003. március (NTSC)



Repülőgép-szimulátorokból meglehetősen kevés van konzolokon, pedig rajongói vannak ennek a stílusnak is (például a Namco Ace Combat 4-e majdnem félmillió példányban kelt el). Az Aero Elite tulajdonképpen a Japánban már régebben megjelent Aerodancing 4 felturbózott változata lesz, néhány új küldetéssel (most már 25 fölött lesz a számuk) és kétjátékos-móddal kiegészítve (utóbbira csak osztott képernyőn lesz lehetőség, online sajnos nem). A fejlesztők nagy hangsúlyt fektetnek a gyakorlásra, a rengeteg oktatómisszió során megtanulhatjuk a kezelés minden csínját-bínját. Egyébként több irányítási mód lesz, a lehető legegyszerűbb, játéktermi módszertől a bonyolult, sokkal realisztikusabbig. A program érdekessége, hogy 60 (!) repülő masinériát próbálhatunk ki, köztük néhány helikoptert is.





ONE MUST FALL BATTLEGROUNDS

Kiadó: TriSynergy **Fejlesztő:** Diversions
Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)



Az OMF: Battlegrounds egy számos újítással felvértezett verekedős játék lesz. Résztvevői robotok, melyeknek nyolc variánsa választható, és ezek persze egyedi támadásokkal, statisztikákkal és előnyökkel rendelkeznek. Ha kiválasztottuk a robotot, már csak egy pilótát kell hozzá keresnünk: 50 lesz választható, jelentőségük, hogy a gépek képességeit változtatják meg, általában igen drasztikus módon. Hatalmas arénákban kell küzdenünk, melyek többszintes, lerombolható épületekkel és rengeteg veszélyes hellyel (futóhomok, láva, mechanikus csapdák) vannak telezsúfolva. És akkor jöjjön a legszebb: nem csak ketten küzdhetnek itt, hanem akár 16-an is – hiszen a Battlegrounds teljes internet-támogatással készül. Persze lesz egyjátékos-mód is, de ez bevallottan csak töltelék, ízelítő az online megmérettetés előtt. A fő hangsúly a közelharci támadásokon van, de azért mindenki előhozhat speciális támadásokat (napalm, rakéták, sőt akár egy kis fekete lyuk is). A kiadott képek főként az utóbbiakat ábrázolják (egyébként még a PC-s változatból származnak).





NIGHTCASTER 2 EQUINOX

Kiadó/Fejlesztő: Jaleco
Megjelenés: 2003. március (PAL)

Az eredeti Nightcaster egy meglehetősen gyengécske fantasy akciójáték volt a Microsofttól, nem is csoda, hogy a cég nem akarta folytatni a programot. Ellenben a fejlesztők (akkor még VR1 néven) láttak fantáziát a dologban, így rögvest nekiláttak a folytatásnak. Itt is Arran, az első rész főszereplője lesz a központi figura, de ezúttal felesége, Madelyn (eredeti küldetésünk az ő megmentése volt) is vele tart a kaland során. Bármelyiküket választhatjuk a játék elején – Arran varázsló, hölgye pedig harcos –, sőt akár ketten, kooperatív módban is végigvihetjük az Equinoxot. A lényeg persze nem sokat változott: a négy szférába – tűz és víz, illetve fény és sötétség – tartozó 32 varázslattal, valamint kardunkkal kell levernünk a ránk támadó lényeket. Utóbbiakból a négy főellenfél mellett mintegy harminc eltérő típussal futhatunk össze. Az első képek alapján a grafika mindenesetre nagyon kellemesnek ígérkezik.







HEAVEN & HELL

Kiadó: CDV **Fejlesztő:** Mad Cat és Eigelb
Megjelenés: 2003. vége (PAL)

Konzolon nem csak repülőgép-szimulátorból van kevés, de stratégiai játékból sincs túl sok. A német cégnek köszönhetően ez az áldatlan állapot jövőre némileg javulni fog – ugyanis ekkor jelenik meg Xboxra a Heaven & Hell. Mint az a címből is sejthető, a gonoszság és a rend erői csapnak össze: a játékos vagy egy jó, vagy egy velejéig romlott istent alakít, akinek az a célja, hogy minél több követőt szerezzen az eleinte semleges népek köreiből. I.e. 1500 körül indul a játék, de a két kampány során egészen a modern időkig istenesen szórakozhatunk. Mindkét oldalon hét prófétát „dolgoztathatunk", akik varázslatokkal, csodákkal illetve új épületek felhúzásával igyekeznek befolyásolni a halandókat. Egy gyorsétkezdét felépítve egyre többeket csábít el a sötét oldal, míg a vidámparkok környékén mindenkit béke száll meg – a legnagyobb móka persze az ellenfél megszívatása lesz, ennek módozatai a mana-lopástól egészen a vallásháborúig terjednek. (A képek a PC-verzióból származnak.)





MIDNIGHT CLUB II

Kiadó: Rockstar Games **Fejlesztő:** Rockstar San Diego
Megjelenés: 2003. február (NTSC) 2003. első fele (NTSC)



A Midnight Club első része a PS2 első játékai közé tartozott, és hamar eltűnt a süllyesztőben. Az azt készítő Angel Studios (nemrég a Rockstar megvette őket, innen a névváltozás) már jó ideje faragja a folytatást, és esküdöznek, hogy ezúttal minden másképp lesz. Három város – Los Angeles, Párizs és Tokió – utcái várnak ránk, és célunk mindenhol az lesz, hogy a titkos utcai versenybandák élére kerüljünk. Maga a játék leginkább talán a PC-s (és nemsokára Xboxos) Midtown Madnessre hasonlít: adott a startvonal és a cél, az viszont már teljes egészében rajtunk áll, hogy a kettő közötti távolságot miként tesszük meg. Mehetünk a főutakon, de próbálkozhatunk a mellékutcákon is, kitérőket és levágásokat használva – mindezt a civil forgalom közepette. Mindenhol körülbelül tíz versenyzőt kell legyőzni, és hat-hét jármű közül válogathatunk. Ezek között lesznek motorok is, amik ugyan elképesztően gyorsak, viszont ütközni nagyon nem jó velük… Bár a PS2-es megjelenés igencsak itt van a nyakunkon, egyelőre nincs infónk arról, hogy vajon a kocsik törnek-e (lévén kitalált járgányokkal versenghetünk, ezért valószínűnek tartjuk), és a többjátékos-módokról is csak annyit árultak el, hogy lesznek ilyenek…

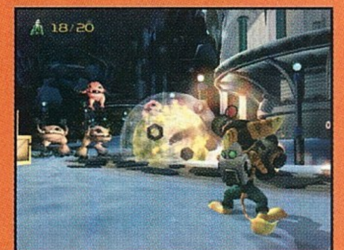




APRÓLÉK

■ A Nintendo közölte a 2003-as esztendő leginkább várt GameCube-programjainak hozzávetőleges európai megjelenési idejét.
Metroid Prime – 2003. március
Resident Evil 0 – 2003. március
Phantasy Star Online – 2003. első negyedév
Rayman 3: Hoodlum Havoc – 2003. első negyedév
Tom Clancy's Ghost Recon – 2003. első negyedév
The Legend of Zelda – 2003. második negyedév
1080° Avalanche – 2003. második negyedév
Wario World – 2003. második negyedév
Hitman 2: Silent Assassin – 2003. második negyedév
Enter The Matrix – 2003. május
Final Fantasy Chrystal Chronicle – 2003. vége

■ Japánban a Sony lecsökkentette a PS2 árát 200 dollárnak megfelelő jenre, de lehet vásárolni egy Ratchet&Clankkel dúsított csomagot is, 220 dollárnyi japán valutáért. A lépésre esetleg azért kerülhetett sor, mert az utóbbi hónapokban rendre több GBA-t adnak el, mint PS2-t.



■ A Ubi Soft fogja kiadni az Xboxos Murakumot, Mech Hunter alcímmel. Az angol nyelvű verzióban lesz tíz vadonatúj küldetés is. Amerikában februárban, Európában pár hónappal később kerül a boltokba.



■ Már készül a Final Fantasy XI első kiegészítője, Girade's Phantom címmel (hozzávetőleges angol fordítás). Az egyelőre csak Japánban kapható játékot egy új kaszttal (idéző), három hatalmas területtel (például egy dzsungel és egy sivatag), rengeteg új tárggyal és küldetéssel gazdagítja a kiegészítő lemez. További érdekesség, hogy Ifrit is megjelenik az idézhető lények listáján. Angol nyelvű megjelenésről továbbra sincs szó.

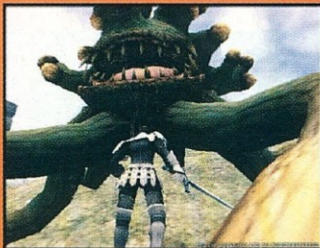
■ Az Xbox Live amerikai startjának – azaz az első hétnek – a statisztikái: 150.000 eladott példány, 200.000 regisztrált játékos, egymillió játékóra, ötmillió befejezett játék.

APRÓLÉK

■ A Dark Corners Of The Earth mellett készül két másik játék is a Cthulhu-mítosz alapján, az egyik a Tainted Legacy, mely egy külső nézetes túlélő horror lesz, hasonló az Alone in the Dark-sorozathoz. Ez csak PS2-re fog kijönni, a jelenlegi tervek szerint 2004 végén. A másik a híres Lovecraft-novellából készülő filmet követi, ennek címe Beyond the Mountains of Madness lesz, és Xboxra jelenik meg 2003 végén.

■ A Pokémánia Japánban még nem halott: a november 21-én GBA-ra megjelent Pokémon Ruby és Pokémon Sapphire összesített eladásai az első napon egész pontosan a 851.561-es számig emelkedtek. A szintén ezen a napon megjelent Resident Evil 0-ból 138.855 fogyott az első napon.

■ A SquareSoft bejelentette, hogy a Final Fantasy XI-nek már több, mint 180.000 előfizetője van. Yoichi Wada, a cég elnöke úgy vélte, hogy még idén átlépik a nyereségessé váláshoz szükséges 200.000-es határt.



■ A Sega első multiplatformos éve nem alakult valami fényesen, különösen a sportjátékaik szerepeltek rosszul az EA Sports-cuccokkal szemben. Ezért a cég két intézkedést vezet be: a jövőben valószínűleg nem készítenek sportjátékokat GC-re, illetve a maximális profit érdekében a jövőben készülő nagyobb játékaik (említett címek: Virtua Fighter és Sonic) több gépre jönnek ki. Fontolóra veszik már megjelent exkluzív játékaik – különösen az Xboxosok – átportolását is, bár itt nem említettek konkrétan egy programot sem.



■ Az Infogrames által megvett Shiny nagyon jól halad a második filmmel – The Matrix Reloaded, május 15. – együtt megjelenő Enter the Matrix című játékkal. A hatalmas titoktartás miatt csak három dolgot tudunk a programról: PS2-re, GC-re és Xboxra is kijön; a színészek adják a hangokat; a sztorit a rendező-forgatókönyvíró Wachowski-testvérek alkották meg, külön a játékhoz.

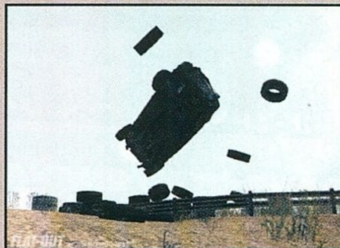
FLAT-OUT



Kiadó: ? **Fejlesztő:** Bugbear
Megjelenés: 2003. ősz [PAL]

Bár a Sony bejelentette, hogy valamikor 2003-ban kijön a Destruction Derby 4, nagyon kellemes hír az önjelölt karosszéria-átalakítóknak a Flat-Out is, amely egy hasonló stílusú, roncsderbis őrület lesz. Összesen 16 kocsi közül választhatunk, ezeket kell jól meghajtanunk hét másik rozsdás roncs ellen. A finn fejlesztők legalább 45 pályát készítenek, a befagyott tavaktól a sivatagokon át az előre megépített akadálypályákig. Realisztikus sérülési modellt ígérnek, a járgányokat akár az alvázig szét lehet bontani. A futamokon nyert pénzzel kikalapálhatjuk a sérüléseket, új alkatrészeket, vagy akár új kocsit is vehetünk. A játék különlegessége, hogy futamok között bebarangolhatjuk (külső kameranézettel) a pályát, elbeszélgethetünk ellenfeleinkkel, sőt, akár be is sörözhetünk a rajt előtt! Mindehhez „emlékező" mesterséges intelligenciát ígérnek, azaz ha sokat lökdösünk valakit, akkor ránk fog szállni, amíg ki nem engesztereljük. Mindkét gépen lehetőség lesz az osztott képernyős, Xboxon pedig az online játékra is.









IKARUGA

Kiadó: Infogrames **Fejlesztő:** Treasure
Megjelenés: 2003. első fele [NTSC]

Az Ikaruga eredetileg játéktermi gép volt, aminek kiadták a Dreamcast-verzióját is, de sajnos egyik sem került ki Japánból. Nemsokára mégis kipróbálhatjuk a hamar kultjátékká vált programot, ugyanis az Infogrames megszerezte a GC-változat terjesztési jogait. Lényegében egy felfelé scrollozó lövöldözős programról van szó, ahol egyedül vagy ketten győzhetjük le a hordákban támadó idegeneket, de mindezt némi különlegességgel fűszerezték meg. Az ellenfelek fekete és fehér színűek lehetnek – mi pedig bármikor kiválaszthatjuk, hogy milyen színű páncélzatot szeretnénk. Ha azonos színű lövedék talál el minket, akkor nem sérülünk, sőt, töltődik a hiperágyúnk – ellenben ha egy eltérő színű lövedékbe ütközünk, akkor elbuktunk egy életet. Mivel ellenfeleink hatalmas, kevert csoportokban zúdulnak ránk, a színünket igen fürgén kell váltogatnunk. A GC-változatban rengeteg extra lesz, például új játékmódok, rejtett videók, a játék elkészítésénél használt vázlatok, és három nehézségi fokozaton próbálhatjuk ki.





RACING SIMULATION 3

Kiadó/Fejlesztő: Ubi Soft
Megjelenés: 2003. február [PAL]
2003. március [PAL]



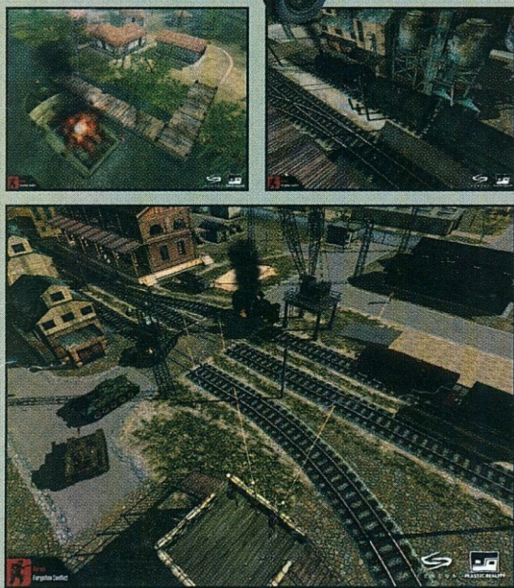
A Ubi Soft úgy látszik meglehetősen spórolós cég, ugyanis következő Forma 1-játékukhoz nem vették meg a FIA-jogokat (az eddigi – és még licencelt – verziók PSX-en és DC-n F1 Racing Championship néven futottak). Ez persze azzal jár, hogy emiatt sok mindent meg kellett változtatni: a csapatok és sofőrök új neveket kaptak, a kocsikon kitalált szponzorok matricái figyelnek, ráadásul a pályákat is megváltoztatták. A környéken található híres épületeket, látványosságokat kiszedték, a jellegzetes kanyarokat átalakították vagy máshová helyezték. Ráadásul még át is nevezték őket, a spanyol futam például Marokkóban, az ausztrál pedig Új-Zélandon kapott helyet – Monacóval meg annyira nem tudtak mit kezdeni, hogy teljesen kimaradt). Természetesen az autókat is át kellett alakítani, hogy a pereket elkerüljék – szerencsére azért a szabályok tekintetében minden klappol.



KOREA
FORGOTTEN CONFLICT

Kiadó: Cenega **Fejlesztő:** Plastic Reality
Megjelenés: 2003. nyár (PAL)

Aki esetleg már unja, hogy könnyedén teljesíti a Commandos 2 utolsó pályáját is (azért ez nem lehet egy nagyobb lélekszámú klub), az fellélegezhet, mert a Plastic Reality valami nagyon hasonlón dolgozik, amelyben egy kis kommandó vezetőjeként az 1950-től 1953-ig tartó, majdnem két és fél milliós emberveszteséggel járó koreai háborúba kirándulunk. Robbantási szakértő, orvos, mesterlövész és egy tengerészgyalogos alkotják a csapat magját, de néhány küldetésben mások is csatlakozhatnak. Öt hadműveletet követhetünk végig, mindegyiket három fejezetben, amelyek teljesen eltérő környezetben játszódnak. Szöul csatornáitól a dzsungel mélyéig irthatjuk az ellenfeleket, több mint ötven eszközt felhasználva (a katonai késtől a Sztálin III tankig). Az egész terep háromdimenziós, így komoly pusztítást lesz lehetőségünk véghezvinni a pályákon, az ígéretek szerint akár a legnagyobb épületeket is felrobbanthatjuk. (Képeket egyelőre a PC-verzióból sikerült szerezni.)



WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

Kiadó: Codemasters
Fejlesztő: Blade International
Megjelenés: 2003. május (PAL)



A Codemasters eddigi PSX-es sorozata nemsokára két újabb gépen lesz elérhető (eredetileg augusztusra, majd decemberre ígérték). A World Snooker hivatalos licencével felruházva készülő programban minden egyes játékos az életbeli mása lesz: testük 15.000 poligonból áll, arcukat pedig fényképek segítségével készítették el. Mivel a gépnek a golyók reális fizika szerinti mozgatásán kívül nem sok dologra kell erőforrásokat használnia, ezért fotorealisztikus biliárdasztalokat és környezetet tudnak kreálni. A hagyományos snooker mellett két másik játék is kipróbálható lesz, mégpedig a 9 Ball Pool és az English 8 Ball Pool. Az irányításról eddig nem árultak el sokat, csak annyit, hogy „egyedi és nagyon élethű" lesz – a mi tippünk szerint ez annyit tesz, hogy az analóg karral kell lökdösődnünk.



APRÓLÉK

■ A THQ közlése szerint a Summoner 2 (lásd előző számunkban a PS2-tesztjét) jövő év elején megjelenik GC-re is Prophecy alcímmel, mégpedig bármilyen jelentős változtatás nélkül.



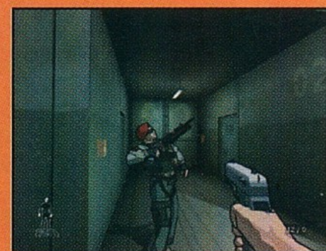
■ Richard Burns megelégelte Colin McRae népszerűségét, és leszerződött az SCi-hez egy új játék elkészítéséhez. A Richard Burns Rally 2003 végén jelenik meg, egyelőre nem tudni, hogy mely platformokra.



■ Az Electronic Arts megunta az F1-sorozatuk sikertelenségét, és a következő, 2003-as sorszámú rész az utolsó lesz. Az indok: alapból sem túl sikeres a széria – de az 1999 óta kifizetett 25 millió dolláros licencdíjjal együtt már hatalmas bukás volt.

■ Az Amerikai Futball Szövetség, az NFL lépéseket készül tenni azirányban, hogy az e sport alapján készülő játékokból szedjék ki az erőszakos jeleneteket, szabálytalan szereléseket ütéseket. Remélhetőleg a FIFA nem kap ihletet ettől a „jó gondolattól"...

■ Az Ubi Soft bejelentette, hogy a képregény-ihlette FPS-ük, a XIII fél évet késni fog és csak jövő év őszén lesz kapható.



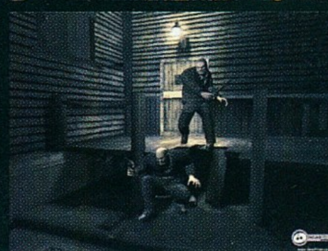
■ Az Activision hivatalosan is elnevezte a 2001-ben PC-re megjelent Return to Castle Wolfenstein játék konzolos verzióit. A PS2-es alcíme Operation Resurrection, míg az Xboxosé Tides of War lesz. Mindkét verzióban megtalálhatóak lesznek a következő újítások: egy új küldetéssorozat, amely Egyiptomban játszódik, három új ellenfél és ugyanennyi fegyver. Az Xbox-verzióban 16 játékos számára Xbox Live-támogatást is tesznek.

CALL OF CTHULHU
DARK CORNERS OF THE EARTH

Kiadó: ? **Fejlesztő:** Headfirst **Megjelenés:** 2003. nyár (PAL)

H.P. Lovecraft (1890-1937) a XX. század első felében alkotott műveiben hátborzongató horrortörténeteket írt a Föld felszíne alatt alvó szörnyű lényekről, és az őket szolgáló gonosz emberekről, lényekről. (Nemrég jelent meg magyarul a Lovecraft-összes – érdemes elolvasni!) Műveit és az általa alkotott világot együttesen Cthulhu-mítosznak (ejtsd: Kutulu) hívják, amely kedvelt témája a fantasy témájú játékoknak, ez alapján készül a Headfirst első játéka. Egy belső nézetet használó akciójátékról van szó, a legteljesebb realizmussal (leszámítva persze a szörnyeket). Nincs például mindenféle állapotkijelző a képernyőn, azt látjuk, amit a főhős, Jack Walters magándetektív is lát. Ha akarunk, akár lopakodhatunk, de egy-egy erősebb fegyverrel felszerelkezve akár bátran csörtethetünk, azt ezt nehezményezőket kedvünkre mészárolva. Élettani modellezést is ígérnek: eltörhetjük a lábunkat és megfázhatunk, mérgezés esetén pedig remegni fog a kezünk. A pszichológiáról sem feledkeznek el – az Eternal Darknesshez hasonlóan itt is elkaphat minket a roham, a sok borzalmas dolog láttán rengeteg káros hatást érhet minket, dupla vagy homályos látást, hallucinációkat, eltorzult hallást, esetleg csengő füleket okozva. (Azt azért tegyük hozzá, hogy nem a Headfirst lopott az ED-ből, hanem annak készítői az eredeti Cthulhu-szerepjátékból).





APRÓLÉK

■ A Sony November elejéig 200.000 Network Adaptert (ez tulajdonképpen a modem, amivel online játszhatunk) adott el, ezt az év végéig szeretnék megduplázni. A felhasználók 43%-a 56K-s modemet használ, 57%-uk pedig kábelmodemmel csatlakozik a világhálóra.

■ A Bandai .Hack-kvartettjének harmadik epizódja – Erosion alcímmel – december 12-én jelent meg Japánban.



■ A Microsoft sajátos kampányba kezdett: legújabb reklámemberük Robbie „Rock DJ" Williams lesz, akinek 2003-as Európa-turnéját az Xbox szponzorálja. (A Sony a Bajnokok Ligájával azért jobban belopta magát a szívünkbe...)

■ A Devil May Cry 2 két DVD-n fog megjelenni, az egyiken Dante, míg a másikon Lucia kalandjait követhetjük végig.



■ Az Artoon már készíti a Blinx (lásd előző számunkat) folytatását, illetve egy másik Xboxos programot, melyről csak annyit lehet tudni, hogy igen akciódús lesz. Mindkét játék jövő év végén jelenik meg.

■ A jövő év nyarán megjelenő Dead or Alive: Code Kronos az előző DOA-részek gyűjteménye lesz, az összes pályával és karakterrel, valamint rengeteg bónusz meglepetéssel. A program a DOA3 motorját használja, és csak Xboxra jön ki.

■ A Gran Turismo 4 jelenleg 50%-ban van kész, és a néhány kiválasztott aki megnézhette, azt mesélte, hogy „ilyen élethű játékot még sosem láttak".

■ A harmatgyenge Death Crimson OX című Dreamcastos fénypisztolyos játék jövőre megjelenik PS2-re is.

■ A Namco szerezte meg az Argonaut (Croc, Malice) által PS2-re és GC-re fejlesztett I-Ninja című program kiadásának jogait. A játékról a címen kívül semmit nem lehet tudni.

STAKE

Kiadó: Metro 3D Fejlesztő: Gameness Art
Megjelenés: 2003. március [PAL]



A Stake meglehetősen agyatlan játéknak ígérkezik: adott pár ideges karakter, akik egy arénában egymásnak rontanak, és addig püfölik egymást, amíg csak egy marad talpon. Természetesen mindegyik figurát irányíthatja más, sőt, a Stake elsősorban több játékos számára készült (legfeljebb négyen játszhatnak vele, de interneten keresztül nem lehet majd őrjöngeni). Az arénákban rengeteg cuccot szedhetünk fel, vagy kapcsolhatunk be, amit fegyverként is használhatunk: jégcsapokkal szurkálhatunk, lávapatakokat indíthatunk el, gránátokat hajigálhatunk. A nyolc – plusz egy titkos – karakter mindegyike egyedi támadásokkal rendelkezik, ráadásul ha dühbe gurulnak (magyarul: ha elég ütést kapunk be), speciális őrjöngésbe kezdhetünk, ami igen nagy területen fejti ki áldásos hatását. A deathmatch és team deathmatch mellett lesz egy Castle nevű játékmód is, ahol az ellenfél várában kell minél több Szent Fáklyát begyűjtanunk.





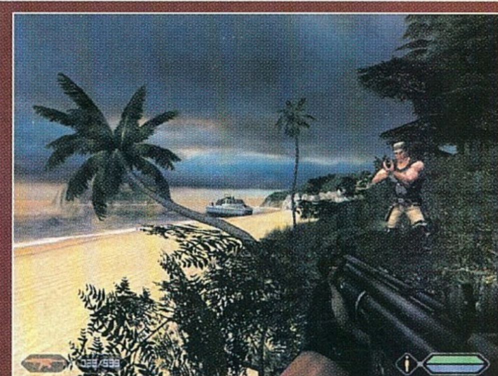
WHITEFEAR

Kiadó: Microids Fejlesztő: Widescreen Games
Megjelenés: 2003. tavasz [PAL]



A Microids új akciójátéka a jég világába kalauzol el bennünket. A történet egy eszkimó faluban kezdődik, itt tanul sámánnak főhősünk, Iru. A beavatási ceremóniája napján egy gonosz boszorkány, Sukko jelenik meg a környéken, és mindenkit jégtömbbé fagyaszt (kivéve Iru szerelmét, akit a változatosság kedvéért farkassá változtat). Innentől kezdve a mi dolgunk lesz a pajtik kiszabadítása és a gonoszok eltángálása. A különféle összegyűjtött tárgyakkal javíthatjuk statisztikáinkat, varázslatokat tanulhatunk négy szellemtől, az egyszerűbb esetekben pedig a csontszigonyunk segítségével tehetünk rendet. Ellenfélként 21 – jobbára a skandináv, a kelta és az inuit mitológiából származó – eltérő szörny szolgál, de rengeteg barátságos figurával is összefutunk (például repülő bálnákkal és egy élő bolygóval). A fejlesztők szerint a három játékmód (normál, mágus illetve harcos) teljesen eltérő játékmenetet igényel. A grafika kicsit rajzfilmes (a sajtónyilatkozat alkotóként egy Hayao Myasaki nevű manga mestert említ), talán a Mark of Kri juthat róla eszünkbe.

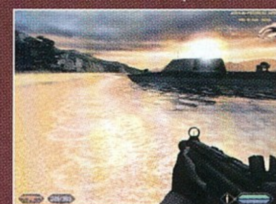


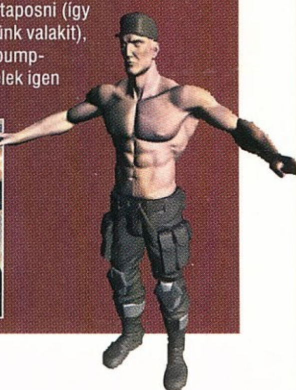


FARCRY

Kiadó: Ubi Soft Fejlesztő: Crytek
Megjelenés: 2003. vége [PAL]

A Far Cry (régebben X-Isle néven futott) kapcsán a fejlesztők leginkább a grafikus motor tudását emelik ki – ami nem is csoda, hiszen az elmúlt négy évben ezt csiszolgatták. A játékban 2020-ban járunk, hősünk pedig egy jacht boldog tulajdonosa, aki azzal keresi a kenyérre valót, hogy turistákat szállít Polinézia szigetei között. Egyszer egy újságírót vesz fel, aki egy tudós által megvett szigeten akar körülszimatolni – az őrült genetikus ennek nem örül különösebben, és rá (egyúttal ránk) küldi felturbózott harcosait. Innentől minden megy a megszokott kerékvágásban: mindenkit szét kell lőnünk, új fegyvereket kell találnunk, a végén pedig a tudóst is kérdőre kell vonnunk. Minden pálya hatalmas lesz, és akár egy kilométerre is elláthatunk. Minden tárgynak valós árnyéka lesz, a füvet le lehet taposni (így akár a nyomok alapján is követhetünk valakit), és a Doom III-ban is használt polybump-eljárásnak köszönhetően az ellenfelek igen részletes „borítást" kaptak.





AMERICAN MCGEE'S OZ

Kiadó: ? **Fejlesztő:** Carbon6
Megjelenés: 2004. első fele [NTSC]

Az American McGee nevű úriember meglehetősen fura fazon: már előző játékában – American McGee's Alice – is egy mesét alakított át egy félelmetes játékká, most ugyanezen az úton megy tovább. Ezúttal az Óz, a csodák csodája című, mindenki által ismert könyvet pécézte ki, de nem egy édi-cuki-tünci mesejáték készülődik az irányítása alatt. Sok-sok évvel a könyv története előtt járunk, amikor is Óz mágikus földjét háború dúlta. A varázslók és a nyugorok egymásnak estek (előbbiek a mágia, utóbbiak gőzgépek segítségével harcoltak), majd a buliba bekapcsolódtak a boszorkányok is. A pusztítás egyre jobban fenyegeti a világot, ezért annak nagyhatalmú irányítói megidéznek egy messiást a Földről. Mi őt fogjuk irányítani, és a játék végére Jack nevű főhősünkből varázsló válik – mégpedig maga Óz. A játékból egyelőre csak egyetlen képet adtak ki, és az sem túl látványos, mindenesetre még bőven van idejük csinosítgatni. Ha az Alice-ból indulunk ki, akkor az Oz is egy egyedi hangulattal rendelkező, fantasztikus program lesz, tele véres akcióval.



ÜZLETI KÖRKÉP

A cégek a szeptember 30-án zárult üzleti félévet követően egymás után adják ki gyorsjelentéseiket, most ezekből szemezgetünk (a Gamer Magazin segítségével). Az egyszerűbb összehasonlíthatóság kedvéért minden összeget átváltottunk dollárba, ezt ugyanúgy kéretik figyelembe venni, mint azt, hogy az összegek más és más időszakra vonatkoznak.

Kezdjük a győztesekkel: a *SONY* szórakoztató ága az elmúlt fél év alatt 363 millióval gazdagította az anyacéget, igaz ebben benne van a film- és a zenerészleg teljesítménye is (bár azt kiemelnénk, hogy a játékrészleg hozta a haszon legnagyobb részét). A *NINTENDO* fél év alatt 219.65 milliós profitot zsebelt be (igaz, ebből 183 millió a Rare eladásából jött össze, e nélkül elég csehül állnának). Az *ELECTRONIC ARTS* negyedéves nyeresége 50 millió volt, míg a *THQ* ugyanebben az időben 3.2 millió profitot hozott.

Következzen néhány fél évre vonatkozó – elég meglepő – adat is (mi teljesen fordított sorrendet tippeltünk volna): a *NAMCO*nál 10.57 milliós, az *ACTIVISION*nél 9 milliós, a *SEGÁ*nál pedig 8.21 milliós profitot produkáltak.
Persze nem mindenki lehet nyertes: három hónap az *ACCLAIM* alatt 28 milliót, a *BAM!* pedig 8.2 milliót bukott, de az angol *RAGE* sem áll jól: az elmúlt egy évben 15.95 milliót vesztettek. A legnagyobb veszteséget mégiscsak a *CAPCOM* szenvedte el, ők fél év alatt 140.72 milliós hiányt hoztak össze.
Megemlítendő még a *MICROSOFT*, ahol a szórakoztató részleg – azaz az Xbox-szal foglalkozó része a cégnek – három hónap alatt 177 millió dollár veszteséget hozott, viszont az egész cég ugyanebben az időben 2.7 milliárdot (!) termelt. Házi kedvencünk, a *SQUARESOFT*, a Kingdom Hearts fantasztikus európai és amerikai szereplésének köszönhetően 3.3 milliós profitot szerzett az elmúlt fél évben.

Van még egy japán cég, akiknek eredményei egyelőre még csak nagy vonalakban ismertek: a *KONAMI* várhatóan hatalmas haszonnal zárja majd az évet (az előrejelzés szerint 68 milliós profittal). A cég egyébként nemrégiben büszkén jelentette be: letaszították a Nintendót a japán piac trónjáról – hat hónap alatt 3 millió játékot adtak el a szigetországban.

MEGJELENÉSEK



EURÓPA, USA – 2002. DECEMBER - 2003. JANUÁR

EURÓPAI PS2 MEGJELENÉSEK

Run Like Hell	20-Dec	Interplay	****
Robocop	20-Dec	Titus	*
Disney Golf	20-Dec	Electronic Arts	**
Ben Hur	29-Dec	Vivendi	**
Falcone: Into the Maelstrom	17-Jan	Virgin Interactive	***
Defender	24-Jan	Midway	**
Treasure Planet	31-Jan	Sony	***
Star Wars: Clone Wars	31-Jan	Activision	****

USA PS2 MEGJELENÉSEK

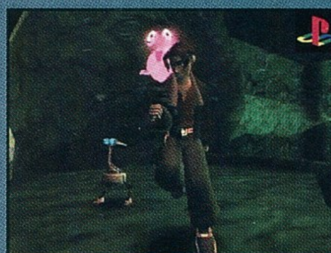
Hypersonic Xtreme	7-Jan	Majesco	**
Frogger Beyond	14-Jan	Konami	**
Fisherman's Bait	14-Jan	Konami	**
Midnight Club II	14-Jan	Take 2	****
The Sims	14-Jan	Electronic Arts	****
Everblue 2	14-Jan	Capcom	***
Armada 2: Star Command	15-Jan	Metro 3D	****
Ghost Master	15-Jan	Empire	***
Malice	15-Jan	Universal Interactive	***
Starsky and Hutch	15-Jan	Universal Interactive	**
Blue Crush	15-Jan	Universal Interactive	**
The Getaway	15-Jan	Sony	*****
Primal	15-Jan	Sony	***
Dark Cloud 2	15-Jan	Sony	*****
My Street	15-Jan	Sony	**
Black and Bruised	15-Jan	Majesco	***
RoboCop	15-Jan	Titus	*
War of Monsters	15-Jan	Sony	****
Battle Engine Aquila	21-Jan	Infogrames	***
Gio Gio's Bizarre Adventure	21-Jan	Capcom	**
Risk	27-Jan	Infogrames	**
Devil May Cry 2	28-Jan	Capcom	*****

EURÓPAI XBOX MEGJELENÉSEK

Shayde: Monsters vs Humans	27-Dec	Metro 3D	**
NFL Fever 2003	27-Dec	Microsoft	***
Falcone: Into The Maelstrom	17-Jan	Virgin Interactive	***
Mercedes-Benz World Racing	31-Jan	TDK	****


Disney Golf

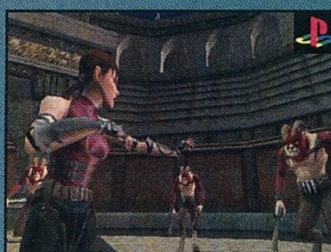

Defender


Treasure Planet


Dark Cloud 2


Everblue 2


Devil May Cry 2


Primal

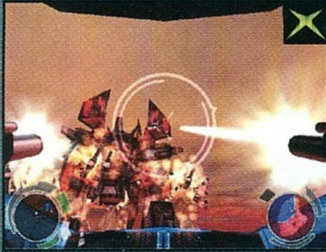

War of Monsters


Shayde: Monsters vs. Humans

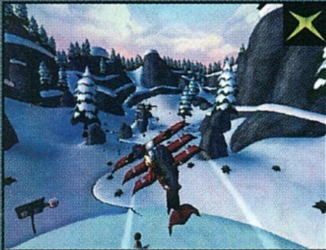

Mercedes-Benz Wolrd Racing


Falcone: Into the Maelstrom


NFL Fever 2003


Battle Engine Aquila


DOA Xtreme Beach Volleyball


Freaky Flyers


Fuel


Furious Karting


Kung Fu Chaos


Malice


Panzer Dragoon orta

USA XBOX MEGJELENÉSEK

Lotus Challenge	26-Dec	Xicat	***
Lord of the Rings: The Two Towers	30-Dec	Electronic Arts	*****
Fuel	1-Jan	Dreamcatcher	***
Batman: Dark Tomorrow	1-Jan	Kemco	*
Freaky Flyers	1-Jan	Midway	***
Haven: Call Of The King	1-Jan	Midway	***
David Beckham Soccer	1-Jan	Rage	**
Kung Fu Chaos	1-Jan	Microsoft	**
Konami's Moto-X	1-Jan	Konami	***
Aquaman: Battle For Atlantis	1-Jan	TDK	**
Malice	1-Jan	Universal Interactive	***
Stake	1-Jan	Metro 3D	**
Starsky and Hutch	1-Jan	Universal Interactive	**
Panzer Dragoon Orta	14-Jan	Sega	*****
Furious Karting	14-Jan	Infogrames	***
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	15-Jan	Tecmo	*****
Battle Engine Aquila	21-Jan	Infogrames	***
Jane's Attack Squadron	28-Jan	Xicat	***

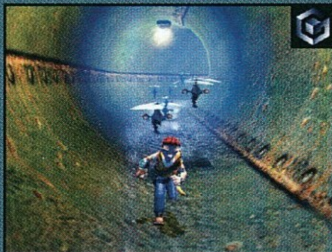
EURÓPAI GAMECUBE MEGJELENÉSEK

Barbarian	20-Jan	Virgin Interactive	**
Soul Fighter	4-Jan	Kemco	**
Disney Sports Football	17-Jan	Konami	**
Star Wars: Bounty Hunter	24-Jan	Activision	****

USA GAMECUBE MEGJELENÉSEK

The Lord of the Rings: The Two Towers	30-Dec	Electronic Arts	*****
Black and Bruised	2-Jan	Majesco	***
Haven: Call Of The King	2-Jan	Midway	***
Resident Evil 2	7-Jan	Capcom	**
Resident Evil 3: Nemesis	7-Jan	Capcom	**
Summoner: The Prophecy	13-Jan	THQ	***
Disney Sports Basketball	14-Jan	Konami	**
Rally Championship	21-Jan	Encore	**
ATV Quad Power Racing 2	27-Jan	Acclaim	***
Tom Clancy's Ghost Recon	28-Jan	Ubi Soft	****
Skies of Arcadia Legends	28-Jan	Sega	*****


Black and Bruised


Haven: Call of the King


Resident Evil 3 Nemesis

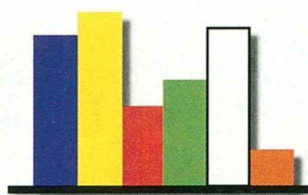

Skies of Arcadia Legends


Star Wars Bounty Hunter


Summoner: The Prophecy


ATV Quad Power Racing 2

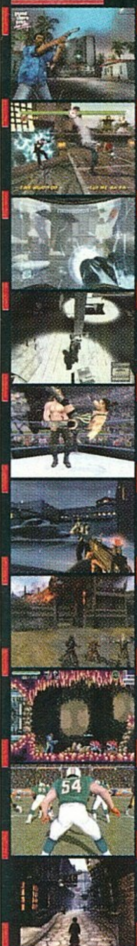

Rally Championship



TOP



USA – DECEMBER



1	GTA3 Vice City	Take 2 – PS2
2	Mortal Kombat	Midway – GBA, PS2, GC, Xbox
3	Metroid Prime	Nintendo – GC
4	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft – Xbox
5	WWE Smackdown!	THQ – PS2
6	007 Nightfire	Electronic Arts – PS2, GC, Xbox
7	LotR: The Two Towers	Electronic Arts – PS2
8	Metroid Fusion	Nintendo – GBA
9	Madden NFL 2003	Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox
10	Harry Potter 2	Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox



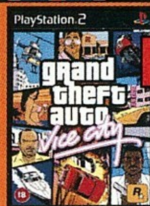
JAPÁN – DECEMBER



1	Pokémon Sapphire	Nintendo - GBA
2	Pokémon Ruby	Nintendo - GBA
3	Resident Evil Zero	Capcom – GC
4	Super Robot Taisen	Banpresto – GBA
5	Mario Party 4	Nintendo – GC
6	Taikou no Tatsujin	Namco – PS2
7	Breath of Fire V	Capcom – PS2
8	Torneko's Great Adventure 3	Enix – PS2
9	Kirby Star: Fountain of Dream	Nintendo – GBA
10	Kinniku Man 2nd Generation	Bandai – GC



NAGY BRITANNIA



1 GTA3 VICE CITY
Take 2 – PS2





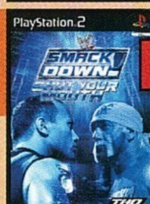
2 HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS
Electronic Arts
GBC, GBA, PSX, PS2, GC, Xbox



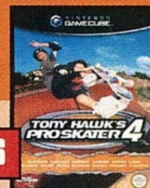


3 FIFA FOOTBALL 2003
Electronic Arts – PSX, PS2, GC, Xbox

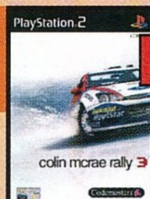
4 LOTR: THE TWO TOWERS
Electronic Arts – GBA, PS2



5 WWE SMACKDOWN!
THQ – PS2



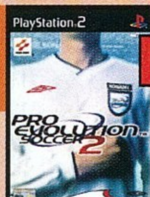
6 TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Activision – GBA, PS2, GC, Xbox



7 COLIN McRAE RALLY 3
Codemasters – PS2, Xbox



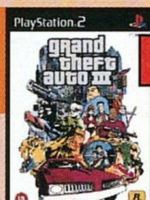
8 DANCING STAGE PARTY ED.
Konami – PSX



9 PRO EVOLUTION SOCCER 2
Konami – PS2



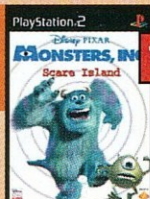
10 STAR FOX ADVENTURES
Nintendo – GC



11 GRAND THEFT AUTO 3
Take 2 – PS2



12 HITMAN 2
Eidos – PS2, Xbox



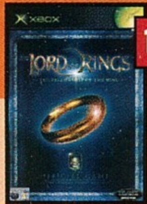
13 MONSTERS INC. SCARY ISLAND
Disney – PS2



14 LMA MANAGER 2003
Codemasters – PS2, Xbox

LISTÁK

TOP 30 — DECEMBER



15 LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING
Universal Interactive – PS2, Xbox

16 SCOOBY DOO & THE CYBER CHASE
THQ – PSX, GBA



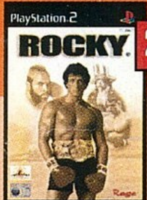
17 RATCHET & CLANK
Sony– PS2

18 RED FACTION 2
THQ – PS2



19 TIMESPLITTERS 2
Eidos – PS2, GC, Xbox

20 HALO
Microsoft – Xbox



21 ROCKY
Rage – PS2, GC, Xbox

22 WIPEOUT FUSION
Sony – PS2



23 GRAN TURISMO 3
Sony – PS2

24 DANCING STAGE EUROMIX
Konami – PSX



25 SPIDER-MAN
Activision – PS2, GC, Xbox

26 CONFLICT: DESERT STORM
SCi – PS2, Xbox



27 CRASH BANDICOOT
Universal Interactive – PS2, GC, Xbox

28 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Activision – GBC, GBA, PSX, PS2, GC, Xbox



29 FORMULA ONE 2002
Sony – PS2

30 KINGDOM HEARTS
Square EA – PS2

AUSZTRÁLIA – DECEMBER

1. **Tony Hawk's Pro Skater 4** – Activision – PS2
2. **Harry Potter 2** – Electronic Arts – PSX
3. **WWE Smackdown!** – THQ – PS2
4. **LotR: The Two Towers** – Electronic Arts – PS2
5. **Harry Potter 2** – Electronic Arts – PS2
6. **The Elder Scrolls 3: Morrowind** – Ubi Soft – Xbox
7. **TOCA Race Driver** – Codemasters – PS2
8. **LotR: Fellowship of the Ring** – Universal Interactive – Xbox
9. **Harry Potter 2** – Electronic Arts – Xbox
10. **Star Fox Adventures** – Nintendo – GC

AZ AMAZON.CO.UK ELŐRENDELÉSI LISTÁJA

1. **The Getaway** – Sony – PS2
2. **Tomb Raider: Angel of Darkness** – Eidos – PS2
3. **LotR: The Two Towes** – Electronic Arts – Xbox
4. **The Sims** – Electronic Arts – PS2
5. **Resident Evil Zero** – Capcom – GC
6. **Mortal Kombat** – Midway – PS2
7. **Halo 2** – Microsoft – Xbox
8. **Star Wars: Clone Wars** – Activision – PS2
9. **SW: Knights of the Old Republic** – Activision – Xbox
10. **Ape Escape 2** – Sony – PS2

MULTIPLAY!-JÁTÉKNAP

(2002. november 30. MOM Palace)

Az ősz vége az az időszak, amikor az embert rendszeresen különféle vírusok támadják meg: az egyiktől taknyos, a másiktól nincs kedve dolgozni (ez egy különösen veszélyes fajta, amely permanensen fejti ki hatását), de van olyan is, amitől hirtelen rendezvényeket kezd szervezni. Mi egyszerre kaptuk el mind a hármat. A betegség akut lefolyásának következménye a MOM Palace-moziban tartott páré volt, ahova betelepítettünk 11 konzolt, hogy az arra járók kedvükre szórakozhassanak a legújabb PS2-, Xbox- és GameCube-játékokkal. Túlzott versenyszellemmel megáldott látogatók Need for Speed (PS2) és Dead or Alive (Xbox) versenyben is egymásnak ronthattak (a szó szoros értelmében), bár attól azért egy kicsit pislogni kezdtünk, amikor ezt majdnem százan kívánták elkövetni… Mindenesetre azért szép „csendesen" lezajlottak a versenyek, megszabadultunk egy PS2-től és egy Xboxtól, 20-30 játéktól, és remélhetően mindenki olyan jól érezte magát, mint mi. Jöjjenek a győztesek:

Need for Speed: Hot Pursuit 2

1. Papp Norbert, Mogyoród
2. Ozsváth Sándor, Budapest
3. Márton Gábor, Budapest

Dead or Alive 3

1. Kulcsár László, Győr
2. Lónyai Dániel, Budapest

3-4. Bernáth Zoltán, Szabadbattyán
Illés Ferenc, Ráckeve

Köszönjük mindenkinek a részvételt, valamint azon cégek támogatását, akik nélkül a móka nem jöhetett volna létre: MOM Palace mozi, Media Markt, Ecobit Kft, Automex Kft.
Jaj, majdnem kifelejtettük Csumi digitális trafikját, az X-Multimédiashopot – neki azt köszönjük, hogy hozta Esztit, aki ugyanezt tette a Bacardi-kólákkal… :-)



Az ifjúsági tagozat Marioval ismerkedik

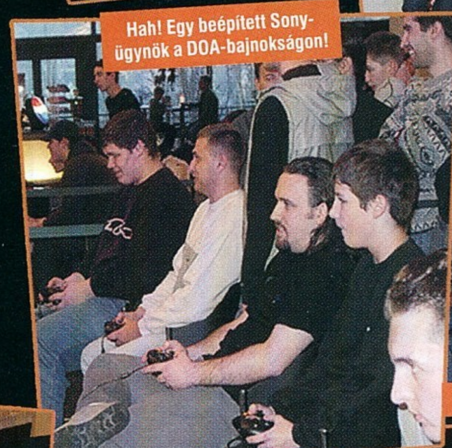


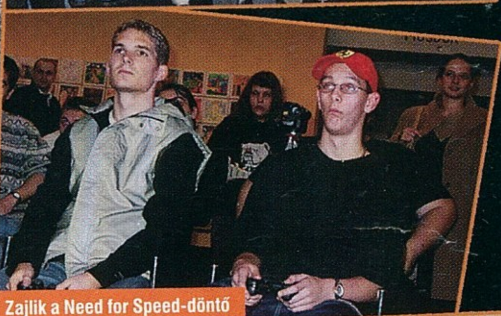
Az Ecobit-kommandó titkon a Sony-termékskálát kémleli


Ezért jöttem!



Hol lehet itt nevezni?!


Hah! Egy beépített Sony-ügynök a DOA-bajnokságon!


Zajlik a Need for Speed-döntő



A DOA-bajnokságban a hátulról jövő támadásokra már igazán nem lehetett figyelni

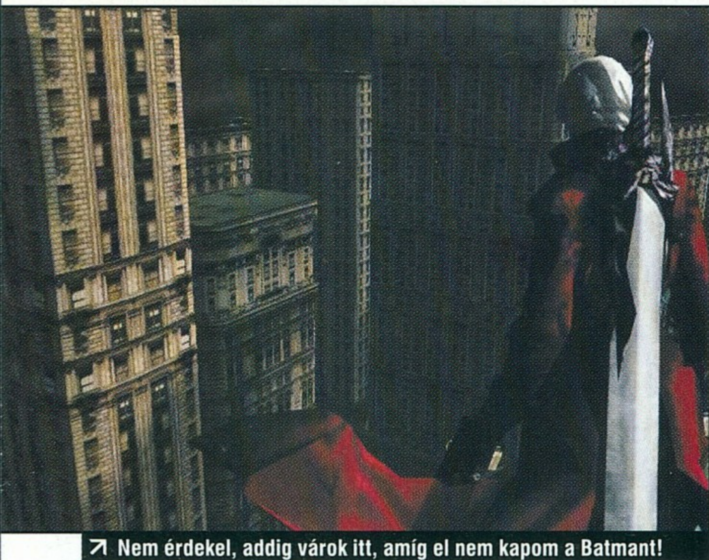

"…és akkor hátulról mögé be, aztán fel!"


Hm. Legközelebb alacsonyabb székekre lesz szükség… :-)

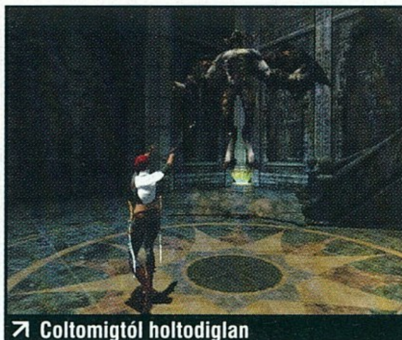

Új gazdára talált egy Xbox



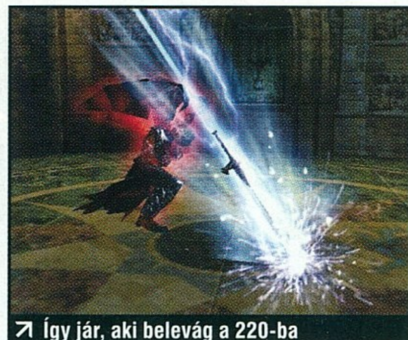
Sony-tájkép csata közben



↗ Nem érdekel, addig várok itt, amíg el nem kapom a Batmant!



↗ Coltomigtól holtodiglan



↗ Így jár, aki belevág a 220-ba







■ Pakoljatok, itt a retúrjegy a Pokolba!

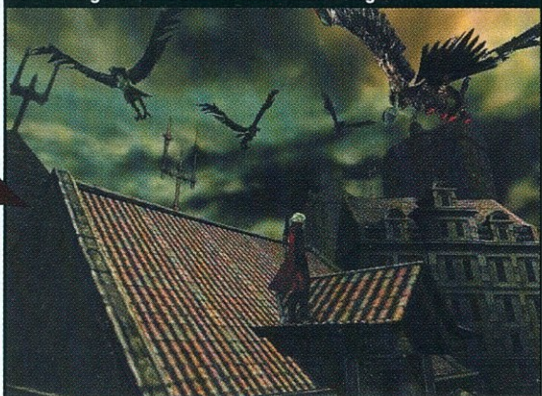
DEVILMAYCRY2

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** CAPCOM **FEJLESZTŐ** CAPCOM JAPAN **MEGJELENÉS** 2003.01.30. NTSC 2003.03.21. PAL

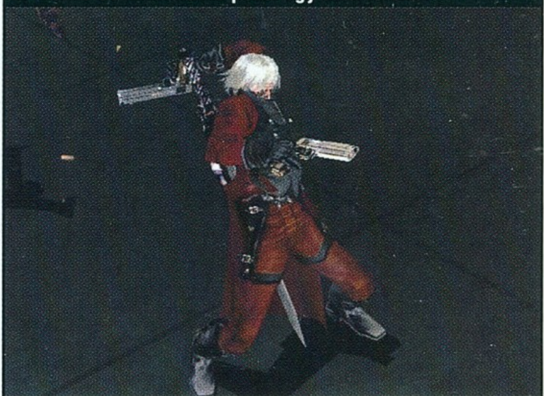


Szinte majdnem pontosan egy évvel ezelőtt a Capcom egy olyan játékot dobott ki a PlayStation2-re, amelynek neve – a megjelenése óta eltelt nem túl hosszú idő ellenére – mára már fogalommá is vált. A horror-akció (illetve az alkotók szerint gótikus thriller) stílusú Devil May Cry elképesztően látványos volt, hihetetlenül akciódús játékmenettel rendelkezett és mindezek mellett valami olyan komor, túlvilági hangulatot árasztott magából, ami a stílust kedvelőknek egyből belopta magát a szívébe. A hangos siker persze nem is maradt el, a játék több mint kétmillió példányban fogyott el világszerte – és sokan még ma is az egyik etalonnak tartják (legalábbis az akció műfajában), és ehhez a véleményhez mi is csak csatlakozni tudunk. A sikeres játékoknak persze ugyanúgy megvan a maguk végzete, mint a pocsék alkotásoknak – míg utóbbiak örökre eltűnnek a névtelen játékok feneketlen süllyesztőjében, addig a műremekekre a kötelező folytatások fényében való lassú elhalványulás vár. Már persze akkor, ha a folytatás egyáltalán képes felnőni a feladatához... Ennek érdekében pedig a Capcomnál minden követ megmozgatnak, az biztos. A játék fejlesztését még az első rész producere, Shinji Mikami és kis csapata kezdte el, de egy idő után otthagyták a projektet. Távozásuk után a helyüket ugyan elfoglalta Tsuyoshi Tanaka és brigádja, de az új projektvezető minden erejével azon volt, hogy a már jól kitaposott úton haladjanak tovább. Csak éppen dupla erőfeszítéssel – ami egyben azt is jelenti, hogy minimum kétszer olyan jó játékélményt kívánnak nyújtani, mint amelyet a felmenő adott.

Kezdjük mindjárt az egyik legfontosabb újítással, azaz a főszereplő személyével. Már rögtön itt belép a kétszeres szorzó, ugyanis az előző részhez képest megduplázódott az általunk irányítható karakterek száma – méghozzá nem is akárhogyan! Adva van ugye egyrészt az előző rész főhőse, Dante – a legendás Fekete Lovag, Sparda fia, aki apjától eredően démoni (egészen pontosan fél-démoni) erőkkel bír, és a helyi Szaknévsorban kicsiny magánvállalkozása „Az Alvilágból érkező gonosz lényeket aprító szaküzem"-ként van feltüntetve. Ezzel ugyan jó kispolgárhoz méltóan folytatja a legnemesebb családi hagyományokat (az öreg is arról volt nevezetes, hogy – röpke kétezer éven át – egyedül tartotta a frontot a Pokol kapujában), de ezen kívül személyes bosszú is fűti apja meggyilkolása miatt. Most azonban Dante egy hasonszőrű társra is lel. Lucia neve ellenére nem egy argentin szappanoperából ugrott be botcsinálta dublőzként – a lángvörös hajú hölgy az ilyen fizimiskával rendelkező nőnemű egyedek általános személyiségjegyeit erőteljesen magán is hordozza, azaz iszonyúan be tud vadulni, ha szükség van rá. A lányka szakmáját tekintve egy Védelmező, azaz egy olyan személy, akit a múltban a démonok ellen harcoló emberek alkottak meg. A mitől végül is még csak-csak kitalálható, de hogy mégis miért és egyáltalán, kicsodát is védelmez, arról még nem lebbentették le a fátylat. Mindenesetre ez is több mint a semmi – a játék fejlesztésének hosszú hónapjai alatt ugyanis a Capcom még a feminin gyilkológép nevét sem hozta nyilvánosságra... Lucia egyébként Tanaka úr elmondása szerint azért került be a játékba, mert az előző rész után kapott visszajelzésekben sokan hiányolták, hogy nem lehetett ottani dögös megbízónkat, Trisht irányítani. A hölgyemény amúgy nemcsak a háborgó tömegek lecsillapítása szerepel: a másik alapot az szolgáltatta, hogy a fejlesztők Dantenak megpróbálnak egy kicsit James Bondosabb sármot és vonzerőt kreálni... (nem én hülyültem meg teljesen, hanem ők – szó szerint ezt nyilatkozták...). Mivel a DMC-sagának



↘ A hangulat és Dante a tető fokára hágott



↘ Dante Commandante pózol egy sztárfotóhoz



↗ Lucia nemcsak a diszkóban szokott szeletelni



↗ Csak úgy árad ebből a fickóból a sötétség!

aktívan tervezik a jövőbeni folytatásait, melyek szerint minden részben más leányka tündököl Dante oldalán, nagyon úgy tűnik, hogy Lucia sorsa a játék végére így vagy úgy, de megpecsételődik. Lehet találgatni, hogyan: boldog élet valahol? halál? árulás? halálos adag Sztori Magazin-fogyasztás?

Addig persze még sok minden történik velünk. A játék legelején választhatjuk ki az irányítani kívánt karakterünket, akit a végkifejletig kontrollálni is fogunk. A cselekmény külön szálakon fut, mindkét démonvadásznak megvan a maga saját kis története – de ez nem jelenti azt, hogy nem fognak egymással összefutni a nagy hentelések közepette. A történetet direkt úgy próbálják kialakítani, hogy ha az egyik főhőssel eljutunk a játék végére, akkor még bőven maradjanak előttünk nyitott kérdések – ez irányban való kíváncsiságunkat pedig úgy elégíthetjük ki, hogy a másik szereplővel is végigjátsszuk a játékot. A sztori felgombolyítása közben egy csomó más fickóval is találkozunk, akik mindig mást kötnek majd az orrunkra, attól függően, hogy mi történt addig Luciaval avagy Dantevel. A titkos küldetések sem maradnak el, csak – per pillanat még – a részleteik, ugyanis a Capcom fejlesztői semmit nem voltak hajlandók ezekről elárulni.

Ezzel hagyjuk is el a történetet – a Devil May Cry 2 ugyanis sokkal inkább akció-, mintsem kalandjáték. Sőt, sokkal inkább akciójáték, mint maga a Devil May Cry! A fejlesztés során az elsődleges szempont az volt, hogy egy, az elődjénél még izgalmasabb, mozgalmasabb és akciódúsabb játékot készítsenek. Ennek érdekében a felmenőből ismerős számos hibát igyekeztek kijavítani. Néhány esetben rettenetesen zavaró volt például a fixált helyzetű kameranézet – nemegyszer előfordult, hogy nem is láthattuk a képernyőn azt az ellenfelet, aki ellen éppen élethalálharcunkat vívtuk. Eme hiba előfordulásának megakadályozása végett számos erőfeszítést tettek: igyekeztek a kameraváltásokat zökkenőmentessé tenni és magukat a kamerákat is a lehető legjobb nézőpontokban elhelyezni. A bejárható területek állítólag kilencszer lesznek nagyobbak, mint a DMC-ben, a helyszínek pedig hol egy modern, hol egy középkori (európai) stílusban épült városra emlékeztetnek leginkább. Adnak azért a játékosok véleményére is – sok helyütt kérdezősködtek, hogy mi volt az, ami legjobban megfogta az embereket a DMC-ben. A hevenyészett közvéleménykutatás eredménye az volt, hogy a jónép két dolgot komált, de rettenetes módon: az egyik Dante dögös kinézete, a másik pedig az akcióelemek nagy mennyisége. Mi sem természetesebb, hogy ezután erre a két tulajdonságra koncentráltak a legfőképpen: alaposan felpumpálták az akciórészt, ami gyakorlatilag annyit jelent, hogy – az amúgy sem túlságosan magas számban előforduló – logikai feladványokat és fejtörőket szinte teljesen kigyomlálták a játékból az akció folyamatossá és zökkenőmentessé tétele érdekében. No, és még frankóbbá tették Dante mozgását és külalakját. Például a Mátrixban látottakhoz hasonlóan (de utálom már ezt!) fel tud futni a falakra, emelett pedig számos, durvábbnál-durvább kombót tud előadni a levegőben és a földön állva egyaránt. Lucia legfőbb fegyvere a görbített ikerpengéi lesznek, és lesz egy egyelőre még nem közölt távolsági támadása is.

Egy másik sarkalatos probléma a játék nehézségi foka volt, a nagy átlag számára a játék túlságosan nehéznek bizonyult (épp most húztam ki Vári Zoliból, hogy még ő is kénytelen volt a gyengék fegyveréhez, azaz a cheat-kódokhoz nyúlni a végigjátszáshoz). Épp ezért most egy érdekes szisztémát alkalmaztak: a játék figyeli a teljesítményünket, és ha nagyon csehül állunk, akkor leredukálja az ellenünk küldött ellenfelek számát. Amúgy a szokásos akciójáték-felállást alkalmazzák: vagyis lesznek átlagellenfelek bőven, és boss-fightok ritkábban. A felvehető power-upok ismételten helyet kaptak, és mindenképpen fontos elemeit képezik a játékmenetnek, de állítólag teljesen más rendszerű lesz a használatuk, mint anno az első részben volt (természetesen nem csak Dante, hanem Lucia is ugyanúgy használhatja ezeket). A játékosok sokat sírtak az eredeti gombkiosztás kényelmetlen volta miatt is – no, most már a kontroller minden egyes gombja újrakonfigurálható, így minden kedves démonvadász a neki legjobban kézre eső beállításokat használhatja.

Amikor Tsuyoshi Tanaka mellének szegezték a kérdést, hogy miért inkább a küldetésalapú játékmenetet választotta az egyetlen, hosszú nyakatekert sztori-mód helyett, a következőt válaszolta: „Meggyőződésem, hogy ez a módszer jobb, mint egy hosszú és kacifántos történet – így játszol egy kicsit, két misszió közt pedig ha gondolod, TV-t nézel vagy akár elugrasz valahová. A DMC-ben nem izgattak fel különösebben a küldetések – az egyik rövidebb, a másik hosszabb volt, én pedig sohasem tudtam előre megjósolni, meddig vagyok még kénytelen fogni a kontrollert. Mi viszont átalakítottuk a pályák szerkezetét: lesznek ugyebár a normál, hosszabb utak, de most már lesznek rövidítések is, melyeken át gyorsabban eljuthatunk a pályák távolabbi végéből a másikba. Ily módon a tapasztaltabb játékosok – vagy egyáltalán, akinek sietős a dolga – villámgyorsan felfedezheti a terep nagy részét. Na persze ezzel együtt az ilyen játékosok szinte minden esélyüket elveszitik arra, hogy bármiféle rejtett, titkos dolgot megtalálhassanak..." (Az úriembert amúgy arról is faggatták, hogy Shinji Mikami miért hagyta ott a játékot a kezdés után nem sokkal. A válasz így hangzott: „Lehet, hogy Mikami azt mondta: Belefáradtam, elegem van az egészből. No persze ez csak egy vicc volt, amit meg sem hallottatok, ugye?!" Hm. Rejtélyes...)

Sok még a kérdőjel és a titkolódzás a program körül – annak ellenére, hogy nemsokára nyakunkon a megjelenés. Abban mondjuk bizhatunk, hogy a Capcomos fiúk nem igazán számítanak zöldfülűnek a szakmában a horror-akciójátékok (óh, ezer bocsánat: a gótikus thrillerek) területén. A rendelkezésre álló anyagok alapján úgy tűnik, hogy a fejlesztőbrigád menet közbeni kicserélődését sem sínylette meg túlzottan a játék, a videók és képek alapján mindenképpen egy kiváló minőségű akciójátékkal leszünk gazdagabbak. (Tanaka szerint például a grafikus felbontás megduplázódott, ami ugyebár lehetetlen, de most már legalább piszok kíváncsivá tett minket). Ritka szép hátterek és speciális effektusok garmadája vár ránk, ha isten is úgy akarja, mindez teljes szinkronhanggal kísérve. Eredetileg ugyan idén év végére volt meghirdetve a megjelenés, de ezt eltolták jövő év elejére – és ha nem csúsznak még tovább, akkor a Devil May Cry 2 a januári-februári, a karácsonyi szezon utórezgéseit nyögő uborkaszezon egyik legnagyobb durranása lehet.

↘ Mindent ilyen szájbarágósan kell elmagyarázni?

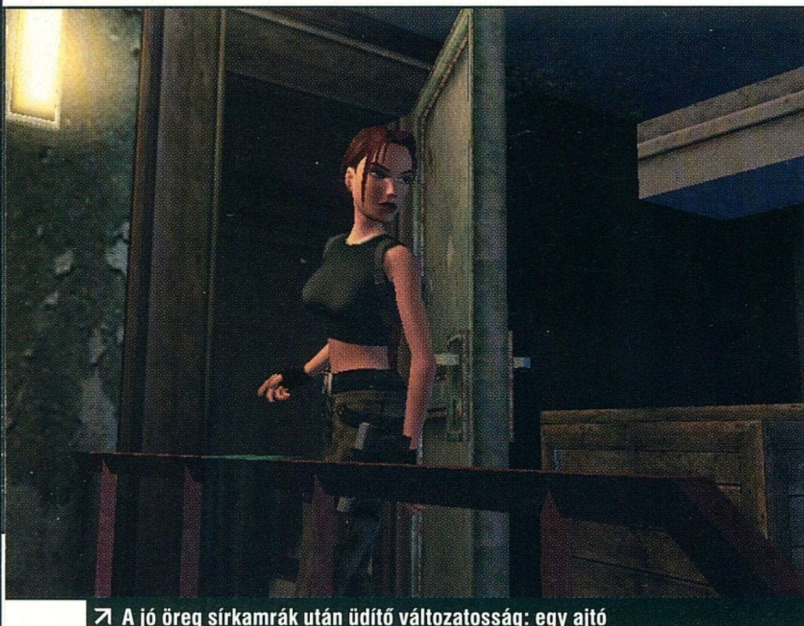


ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ________ 90%

A tavalyi év, sőt a PS2 történetének egyik legjobb akciójátéka megújul - mi rossz lehet ebben?




A jó öreg sírkamrák után üdítő változatosság: egy ajtó


Te odamennél leszólítani?


Lara ül, hosszú, méla lesben...



■ Nemcsak a baj, már Lara sem jár egyedül

TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** EIDOS **FEJLESZTŐ** CORE DESIGN **MEGJELENÉS** 2003.02.28. PAL

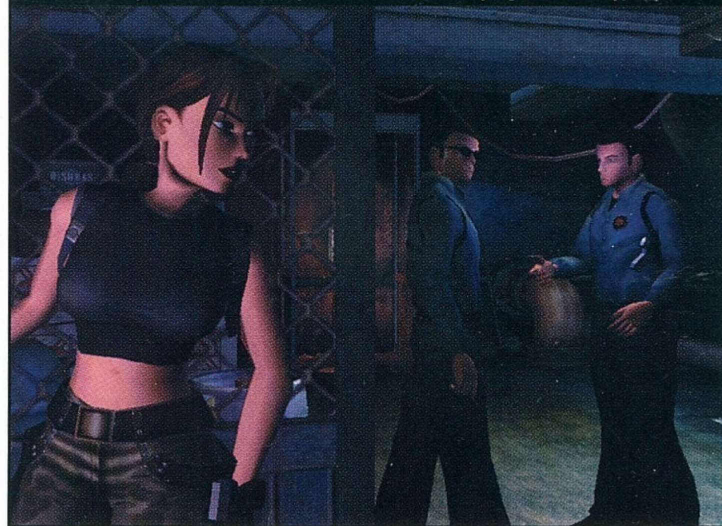


Egyetlen, a számítógépes-konzolos játékipar teremtette virtuális személyiség sem tudhat maga mögött olyan karriert, mint az EIDOS-Core Design gyermeke, Lara Croft kisasszony. A foglalkozására nézve professzionális sírrabló, ám fotómodell szépségű hölgy nemcsak különféle platformokra készült kalandjaival vezette rendszeresen az eladási listákat, hanem úgy ahogy van, kultusszá vált. Az Angelina Jolie főszereplésével készült, százmilliós hollywoodi mozi csak a csúcsa annak a marketing-jéghegynek, ami Lara nevével, képével adta és adja el a különféle dolgokat, az akciófigurától az uzsonnástasin át a pornófilmig. (*Hé, az utóbbi nem „hivatalos" Tomb Raider-termék, mint ahogy a Petra Verkaik-sztriptíz sem! Egyébként pedig azt mondtam, hogy a Dekor-könyvtáramban nézzél szét, nem azt, hogy az XXX-ben! – a nagyon röhögő szerk.*) Egyszóval az 1996-os, forradalmi akciójáték figurája igazi ikon lett – méghozzá olyan, ami már jócskán kilóg a konzolok világából.

Az egymást rendre évente követő folytatásokat ugyan már a harmadik rész után le akarta zárni a kiadó, de hiába folyamodtak a végtelenbe nyúló, már a szereplők által is megunt szappanoperáknál rég bevált bevégző motívumhoz, a főszereplő(k) halálához. A világméretű felháborodást kiváltó húzás után a népharagtól rettegő fejlesztők („Megölték Larát! Szemeteeeek!") nem merték abahagyni Lara kalandjait, így egy év múlva megint csak jött egy folytatás, pontosabban előzmény. Szóval a játékosoknak még mindig kell Lara, s ha kell nekik, akkor megveszik az újabb játéko(ka)t is. A gazdasági alapok tehát megvannak a további munkához – más pedig általában nem érdekel senkit a videójáték-biznisz világában...

Azt még az elsöprő várakozás ellenére is világosan látták a fejlesztők, hogy pusztán azzal, ha több poligonból, és még nagyobb lökhárítókkal rajzolják meg Miss Croftot, nem szolgálják ki kellőképpen a közönség igényeit. Az új részhez a megjelenítésért felelős grafikus motort természeteseen teljesen lecserélték. Ennek eredményeként Lara immár nem 500, hanem 5000 sokszögből épül fel, így tehát jóval kerekdedebb formákat mutat azokon a tájakon, ahol az ember abszolút nem szögletes idomokat vár – de emellett egész izgalmasan fest az előzetesen kiadott képeken és a trailerben látható környezet is.

Lara nemcsak némi ráncfelvarráson és a PS2 képességeit jobban kihasználó kozmetikai beavatkozáson esik át, de alapjaitól újraszerzik a programot, és tovább színezik (pontosabban: végre megformálják) Lara személyiségét is. Sötétebb képet akarnak festeni Lara Croftról, elvégre felette sem múlhatott el nyomtalanul az a hat év, amit templomromok, elfeledett ereklyék és halálos veszélyek között töltött. A keményebb, erősebb nő imágója pedig egy füst alatt megmagyarázza azt is, hogy miért is nem tér vissza az eddig preferált ereklyevadászathoz, miért lesz inkább elsődleges célja a Von Croy-jal való leszámolás. További elképzelés volt, hogy az újabb keletű


"A személyleírása: barna haj, telt keblek. Ezt tényleg el kéne kapni..."

ÚJ PROGRAMHOZ ÚJ MODELL

Nemcsak a konzolos Lara modell újul meg, de az őt valóságban megszemélyesítő manökent is lecserélték (immár sokadszorra). A 180 cm magas, holland származású Jill de Jong fotóit elnézve pedig igazat kell adnunk az őt választó népeknek. Húsz éves korára nemcsak pompásan kitölti Lara bizonyos helyeken nagyon is bő jelmezét, de szigorúbb tekintete is remekül passzol a „sötétség angyalához". Nell McAndrew és Lara Weller nyomdokain tényleg egy dögös csaj vette át a topot, a bermudát és a pisztolyokat – ha a leendő játék is úgy viszonyul elődeihez, mint Jill, akkor nyilván nincs mitől tartanunk...







↗ Az enyém kisebb - de gyorsabb és kettő is van belőle!





digitális hősökkel csak akkor tudják felvenni a versenyt, ha több (legalábbis:változatosabb) akciót visznek a kirakójátékok és platformos-ügyességi elemek közé. A megoldást egy második főszereplő megalkotásával találták meg.

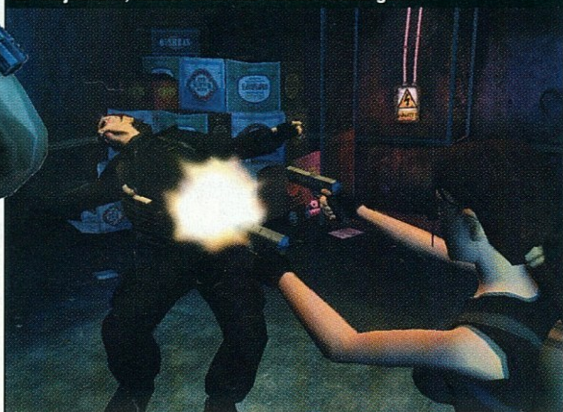
Kurtis Trent az igazi harcos figuráját hozza be a játékba. Irányítását akkor kapja meg a játékos, mikor az igazán pörgős akció következik. Többféle fegyvert használhat, mint Lara, és több speciális mozgással, trükkös ellentámadással van megfűszerezve mozgáskultúrája is. Többek között olyan spéci bumeráng-frizbit is be tud gyűjteni, aminek egyetlen elhajításával ellenfelek egész sorát segítheti át az örök vadászmezőkre. A másodlagos főhős felbukkanása a készítők ígérete szerint azonban korántsem azt jelenti, hogy a játékos elveszítené a Laraval való kapcsolatot, amikor akcióra kerül a sor. Egyrészt Mr. Kurtis irányítását csak a játék kisebb hányadában veszi át, másrészt Lara akkor is ott van a közelben, ha éppen Trenten van éppen a jelenet fókusza.

Az igencsak macsóra vett férfipartner, és a lelkileg részletesebben cizellált hősnő képén néhány pillanatig merengve persze azonnal felmerül egy lehetséges szerelmi szál képe. Azt azonban az alkotók siettek leszögezni, hogy nem céljuk egymás karjába-ágyába lökni a két főszereplőt. (Nyilván félnek a felháborodás újabb hullámától...) A fejlesztés egyik vezetője szerint valami hasonló kapcsolatot akartak teremteni Lara és Kurtis között, mint ami az X-akták sorozat Scullyját és Mulderét összekapcsolja. Vagyis a felnőttebb szórakoztatás jegyében némi vonzalmat mindenképpen szőnek közéjük – ám csak annyira, hogy a játékos kicsit várja már, hogy mikor jönnek végre össze, de ugyanakkor el is gondolkodhasson rajta, hogy igazán akarja-e az „előtte egy ital, utána egy cigaretta" típusú végkifejletet.

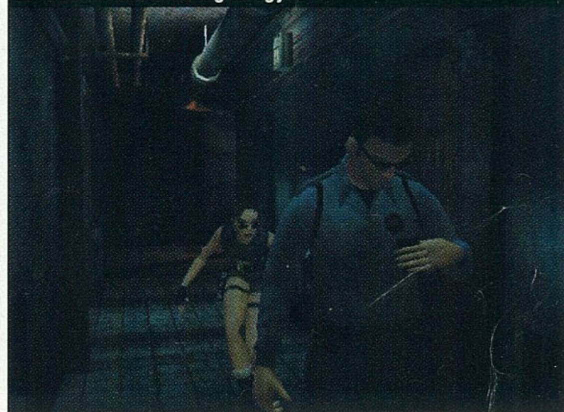
Tovább színezi a történetet, hogy Kurtis koma rendelkezik néhány fizikai jellegű misztikus képességgel. Telekinetikus potenciálja lehetővé teszi például olyan megmagyarázhatatlan trükkök végrehajtását, mint például az ajtó túloldalán lévő kulcs kilökését a zárból. Ilyen képességeinek magyarázata abban rejlik, hogy Kurtis Trent nem más, mint az ősi Templomos Lovagok utolsó leszármazottja. Azoké a Templomosoké, akik már időtlen idők óta harcolnak azok ellen, akik a Nephilm démonokat szeretnék a világra szabadítani. Szintén az X-akta-érzést erősíti, hogy egy roppant különös haláleset kapcsán kezd nyomozásba Lara, s miközben maga a fő gyanúsított, egyre közelebb kerül az elkövetőhöz, ugyanakkor mind mélyebben bele is bonyolódik egy világrengető veszély rejtélyeibe.

Szokatlan elem lehet a sorozat ismerői számára, hogy nem igazán lesz szó az Angel of Darknessben a világ különféle tájainak bebarangolásáról, és helyszínek megszámlálhatatlan sokaságáról. Gyakorlatilag három fő szakaszra bontható a program cselekményének története. Az elsőt talán legjobb lenne párizsi éjszakának nevezni, hiszen Lara Croft a metropolisz sötét oldalán, egy esős, kopott, s leginkább nyomasztó környezetben indul mentora gyilkosának keresésére. A második szakasz már egy, az előző epizódokhoz sokkal jobban hasonlító katakombarendszer, s bár a Louvre múzeum alatti elfeledett csatorna és alagút hálózatban bolyong a játékos, de legalább akkora veszélyek és meglepetések várnak rá, mint a történelem előtti királysírokat bolygatva. A harmadik szakaszt, ugyan némi utazás választja el a bohémek városától, de Prága azért korántsem mondható a világ túlfelének, és főellenség, Eckhard titkos főhadiszállása, az acélból és üvegből emelt Strahov Complex is igen nehezen keverhető össze egy azték piramissal.

Arra természetesen nemhiába várnak a Tomb Raider-stílus rajongói, hogy a megszokott, fejtörőkkel és tárgygyűjtögetéssel kombinált, ügyességi feladatok tegyék próbára képességeiket. Míg az első, Párizs utcáin játszódó szakasz leginkább Lara „kalandozó készletének" és fegyvertárának feltöltéséről, no meg a gyilkos nyomának hajszolásáról szól, addig a második és harmadik fejezetben már a kapcsolóké, lengő hidaké, kapaszkodásoké és a nagy ugrásoké a főszerep. A grafikai motorral egyetemben persze a mozgásért és irányításért felelős programrészt is újraírták. A korábbi részek 25 mozdulatával szemben, az Angel of Darknessben Lara beígért 180 féle mozgása igen lebilincselő változatossággal kecsegtet, különös tekintettel arra, hogy ezeket a mozdulatokat szemlátomást kedvelik bizonyos Solid Snake nevű úriember szereplésével készült játékokban... Az irányí-



↘ Sajnálom, nincs kedvem önnel beszélgetni

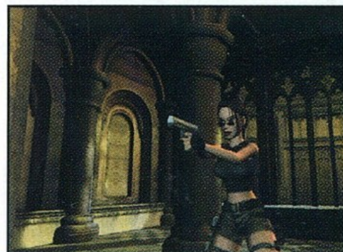


↘ Itt nem lesz szükség lőfegyverre

A FILM FOROG TOVÁBB

A Tomb Raider-mozi nem az első volt ugyan a számítógépes játékokból egész estés nagymozivá avanzsált alkotások sorában, de az biztos, hogy a legsikeresebb mind közül, még akkor is, ha a történet és a szereplők megformálása nem minden részletében nyerte el a játékrajongók egyetértését. A sikernek pedig megvan a maga következménye, és augusztus óta már forgatják is a folytatást, amiben Lara Pandora szelencéjének nyomát kutatja. A szokásos hollywoodi titkolózás mellett azt azért lehet tudni, hogy a címszerepet ismét Angelina Jolie kapta, a rendező viszont most a Twistert és a Speedet jegyző Jan De Bont lett. A történet Afrikában és Kínában játszódik, s Larának a kínai Chen Lo maffiafőnök klónhadseregével és biológiai fegyverarzenáljával a sarkában kell a szelencét meglelnie.







↗ Ezt egy Spiderman nevű barátomtól tanultam

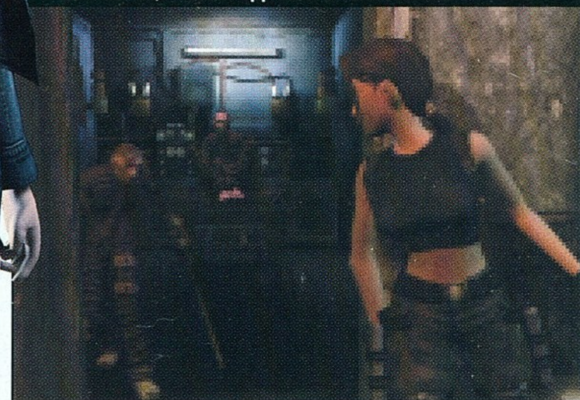
tás is „közvetlenebb" lesz, azaz még annyira sem lesz kötött a főszereplő mozgása, mint a korábbiakban – ám azt, hogy ez a nagy szabadság és részletesebb kontroll mennyire áll kézre, igazán csak játék közben fog kiderülni. (Nem az ördögöt szeretnénk a falra festeni azzal, hogy megemlítjük: nem egy, nagyon ígéretesnek tűnő játékot vágott haza totálisan a túlbonyolított, túlzottan is élethű irányítás...)

A készítők nem riadtak vissza attól a feladattól sem, hogy egy újabb, a korábbi Tomb Raiderektől teljesen idegen játéktípust is beleszőjenek az új játék motorjába. Az első hallásra kicsit megdöbbentő a szerepjáték-jellemző, kicsit végiggondolva azonban nagyon is illik az új Lara Croft-játékhoz. A fejlődési rendszert nem szintlépés-szerűen ültették át a játékba, hanem elosztható tulajdonságpontok formájában, és így a játékos döntésén múlik, hogy milyen tulajdonságát, vagy fizikai jellemzőjét fejleszti hősének. Minden pontot folyamatosan egyetlen jellemzőre pakolva, Larából lehet mesterlövész, villámsebes harcos, de ha mondjuk a lábára kerül minden pluszpont, akkor néhány pálya után akkorákat fog ugrani, mint Trinity a Mátrixban. Azt sajnos nem sikerült kideríteni, hogy a kebelméret szerepel-e a pontokkal növelhető tulajdonságok listáján, bár ehhez talán újra kéne írni a fizikai modellezést az egész programban... (Mi reménykedünk! Ez is lehet egyfajta elvárás, amelyek miatt fél évvel eltolták a játékot – hatalmas dudákat akarunk!) Saját állításuk szerint az alkotók felkészültek a karakterüket szélsőségesen fejlesztő játékosokra is, így az egyes helyszíneket többféle módon lehet bejárni, a feladatokat egyenletesen, de szélsőségesen tuningolt szereplővel is lehet majd teljesíteni.

El lehet mélázni azon is, hogy jópofa ötlet, vagy disznó marketing stratégia volt (lesz) az EIDOS részéről, hogy az Angel of Darkness gyakorlatilag nem ér véget az utolsó pályával. A győzelemről ugyanis már jó előre megmondták, hogy nem a mindent elborító katarzist hozza meg a játékosnak. A jelenlegi játék vége csupán egy rész lezárását jelenti egy jóval nagyobb, összetettebb történetben, ami teljes egészében öt menetben fog kiteljesedni. A világot fenyegető ezoterikus-misztikus összeesküvés hálójába ugyanis ezzel éppen csak elkezd belegabalyodni a történetet végigküzdő játékos, és a teljes mese kibogozása, megoldása összesen öt önálló, de egymáshoz kapcsolódó játékon vonul végig. Az Angel of Darknesst követni fogja még két Lara Croft, és két Kurtis Trent kaland.



Ez már a második karácsonyunk lesz Lara nélkül, és legutóbbi fellépése óta mellesleg őrségváltás történt a konzolgenerációk között. Egy újonnan felbukkant kalandornak köszönhetően a Sony szükségét érezte, hogy ...van csak az ő platformján jelenik meg, a múlt kétségkívül legpiackésebb videojáték-sztárja – de az még egy kérdés, hogy a baba vajon hogyan fog teljesíteni az új pályán és az új mezőnyben. A várakozások ugyanis legalább akkorák, mint a keblei, amit nyilván a kiadó is érzékelhet. Elég nagy port kavart fel, amikor az eredetileg karácsonyi nagyszezonra tervezett játékot, az Eidos egy októberi bejelentésével egész egyszerűen jövő február végére halasztotta, azzal az indoklással, hogy „jelen állapotában nem felel meg azoknak az elvárásoknak, amelyeket mind a kiadó, mind a rajongók támasztanak a játékkal szemben". Hát ez nem túl jó ómen, tekintve, hogy Lara lány új pályán fog bemutatkozni – habár nekünk azért van egy olyan sanda gyanúnk is, hogy ez lehet akár csak sima porhintés is, mert az Eidos az első menetet a rajongók kegyeinek visszaszerzéséért úgy szeretné megvívni, hogy nem olyan nehézsúlyú konkurenciával mérkőzik, mint amilyenek a karácsonyi forgalomban tobzódnak a piacon...



↘ Sziasztok, srácok! Épp csak bekukkantottam...



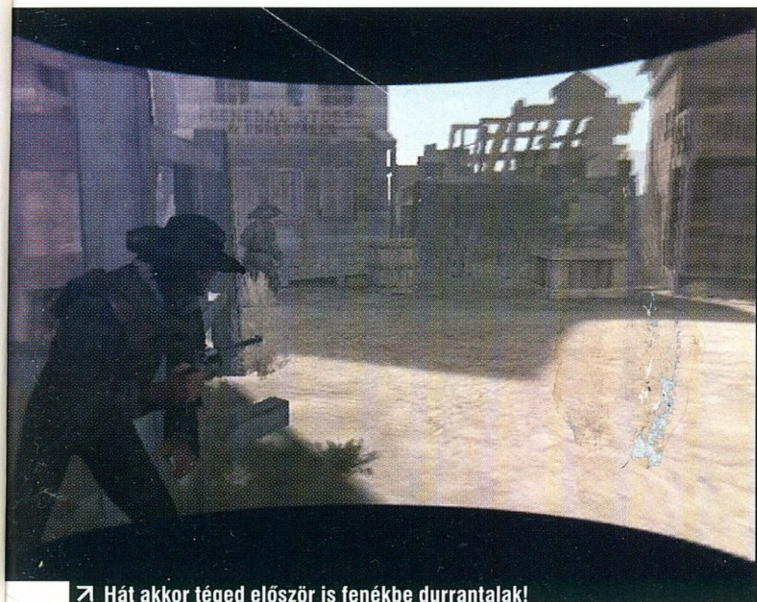
↘ Érdekes: ezt Solid Snake is tudja a 66. oldalon

ELSŐ BENYOMÁSOK

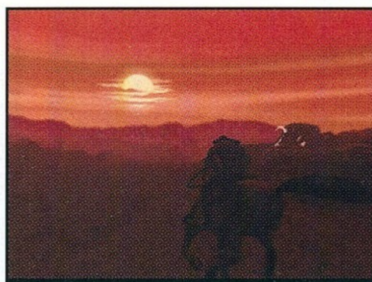
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%



Lara két év szünet után összetettebb, "felnőttesebb" szórakozást ígér rajongóinak. Ígér...



↗ Hát akkor téged először is fenékbe durrantalak!

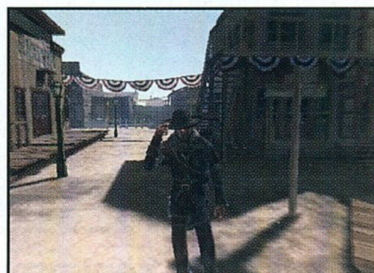


↗ "Vágtat ő a prérin, mint az északi szél..."



↗ Mit tenne Clint Eastwood ilyen helyzetben?





■ Lesz egyszer egy Vadnyugat

RED DEAD REVOLVER

TÍPUS AKCIÓ K[illegible] **FEJLESZTŐ** CAPCOM **MEGJELENÉS** 2003. MÁRCIUS 17. **NTSC**

Érdekes, hogy az akciójátékok designereit, akik oly szívesen me[illegible] ötleteket (ez a „lopni" light verziója) a különféle akciófilmekből, szinte teljesen hidegen hagyja az akciófilmek egy speciális, de azért igen népszerű fajtájának eszköztára – nevezetesen a westerneké. Az egy gyengécske Gunslingert leszámítva hirtelen nem is nagyon jut eszembe, hogy volt-e ilyen témájú játék eleddig PS2-n. Pedig a szokásos, minden további nélkül portolható akciókliséket szinte tálcán kínálják a westernek kísértetiesen hasonló állandó sablonjai: adott egy darab mogorva, szótlan jófiú, aki valami roppant nemes céltól vezérelve (bosszú) nekiindul, hogy halomra lője az első útjába kerülő porfészek teljes fegyverforgató lakosságát. Konjunktúra alakul ki a temetkezési piacon, hullanak a statiszták, aztán elérkezik a grandiózus finálé. Ennek helyszíne mindig a város főutcája, időpontja pedig mindig dél, és a főgonosz, aki mindig fekete kalapot visel, zsebórát hord és vékony szivarkákat szív, ólommérgezésben életét veszti, így tehát már nem láthatja, amint a főhős egy szó nélkül a nyeregbe száll, és belelovagol a lenyugvó napba...

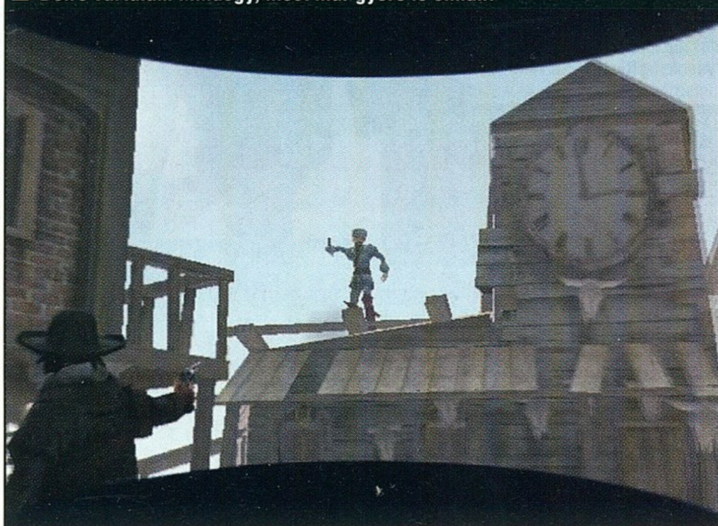
A Capcomnál azt vették a fejükbe népek, hogy azért mégiscsak érdemes lenne valamit kezdeni ezzel a számos rajongóval bíró miliővel. Ezt hallván a tapasztaltabb játékosok először nyilván megrémültek, nem is alaptalanul: ha japánok készülnek westernt csinálni, akkor nagyon is reális az a fenyegetés, hogy valami marhaterelgetős játék lesz a dologból, titkos tehénekkel, összegyűjthető cowboy-kalapkákkal, és hasonló – amikor viszont az E3-on a Capcom megmutatta, hogy mégis miben mesterkednek, mindenki megkönnyebbülten felsóhajtott. Ők ugyanis a westerneknek a – szerintünk – legkellemesebb fajtáját, a spaghetti-westerneket szemelték ki áldozatnak. Sergio Leone rendezés, Ennio Morricone zene, por és hosszú, mocskos kabátok, negyedórás vágókép a zümmögő légyről, Clint Eastwood nem mosolyog – aztán eldördülnek a coltok... Mmmm, királyság!

A Red Dead Revolver csodálatosan banális története kábé azt hozza, amit egy westerntől vár az ember. A Red nevű főhős családját gyermekkorában halomra öli egy csoport éppen arra kószáló bandita. A kicsiny gyermeket aztán egy indián sámán veszi magához, mindenféle okosságot tanít neki, mígnem az jóvágású ifjúvá cseperedik, aki aztán egy szép napon felkerekedik, hogy bosszút álljon családja gyilkosain. A frappáns sztoritól nyilván percekre eláll mindenkinek a szava – ez az idő pont elegendő is lesz arra, hogy megnézze a DVD-n a játék trailerét (illetve az előző DVD-nken levő másikat), így megspórolhatunk némi felesleges szócséplést a játék mibenlétével kapcsolatban, és rögtön áttérhetünk arra, ami ott nem látszik.

Jelen trailerünk ugyebár azt sugallja, hogy a játék „lényege" az, hogy gyakorlatilag lelőjünk mindenkit, akin a célkereszt megállapodik, de ennél azért kicsit komplexebb lesz a dolog. Az egymást követő küldetések logikusan felépülő történetet alkotnak, köztük sajátos humorral megalkotott videójelenetekkel, és a „megyek, oszt szétlövök má' mindenkit"-típusú küldetések mellett egyaránt szerepelni fognak olyanok is, amelyekben meg kell védelmezni valakit, vagy például sokkal inkább lopakodni célszerű, mint durrogtatni. Azért persze a durrogtatósok lesznek túlsúlyban, és ezekben felvonul a teljes korabeli arzenál, coltokkal, winchesterekkel és természetesen nem marad ki Nobel dr. remek találmánya, a rúd kiszerelésben használható dinamit sem. Azokban a részekben, ahol gyors reflexekre van szükség, tényleg jól és viszonylag intelligensen működik az analóg karokra helyezett irányítás és a félautomata célzórendszer (erről az E3-on alkamunk volt személyesen is meggyőződni), és igazán frankó a manuális célzás is. Utóbbi használatával sokkal pontosabb, célzott lövéseket lehet leadni, amelyre a valósághű sérülési modell szerint fog reagálni a lövés szenvedő alanya: akit lábon lövünk, az nyilván táncra perdül, de lehetőségünk van például ellőni valakinek a kalapját, netán kilőni a kezéből a fegyvert, amit ráadásul aztán magunkhoz is vehetünk. (Hatalmas poén egyébként az ál-saját szemszögű nézet, amely első pillantásra kissé meghökkentő perspektívát ad – aztán a meghökkenés vigyorgásba vált át, amikor rájövünk, hogy az alul-felül látható sötét ívek Red kalapját, illetve arca elé húzott kendőjét hivatottak szemléltetni.) A fejlesztők valamelyik sajtónyilatkozatukban a játék egyik legizgalmasabb elemeként aposztrofálták az intelligens AI-t, továbbá azt, hogy az egyes karakterek önálló személyiséggel rendelkeznek, vagyis Bamba Bölény típusú egyedektől ostoba egészpályás letámadásra kell számítanunk, míg a Coyote Karcsi jelleműeket a hátunk mögött kell keresnünk, a legnagyobb huncutok pedig a küldetések végén várakozó főellenfelek lesznek. Arról nincs szó, hogy a játék támogatná-e az online játékot (pedig úgy lenne csak igazán muris a dolog!), viszont lesz benne négyjátékos multiplayer lehetőség, ahol osztott képernyőn vívhatunk deathmatch-csatákat.

Ha a Red Dead Revolver valószínűleg nem is lesz új mérföldkő a videójátékok piacán, az biztos, hogy már csak egyedi témája miatt is kellemes perceket fog okozni. Éppen ezért nálunk igencsak várja A Hét Mesterlövész...

↘ Délre vártalak. Mindegy, most már gyere le onnan!



ELSŐ BENYOMÁSOK

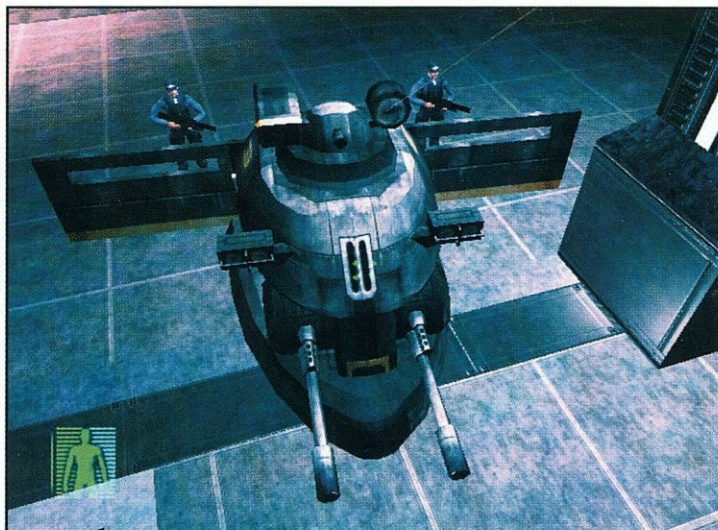
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ____________ **90%**



Sajátos témája miatt igazi unikumnak ígérkezik. A Capcom ráadásul nem a félresikerült játékairól híres...



Érdekes vallás ez, ha így öltöznek a papnők - meg akarunk térni!



Mintha ez a tank is ismerős lenne egy másik messzi-messzi galaxisból...

Boba Fett konkurenciája

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** CRAVE **FEJLESZTŐ** WARTHOG ENTERTAINMENT **MEGJELENÉS** 2003.03.12. **NTSC** 2003.03.21. **PAL**

Az FPS (First Person Shooter), vagy TRf komám találó magyarítása szerint az „Én ölök"-kategória játékai mögött sokáig olyan gyenge kerttörténetek álltak, melyek egy Szeszélyes Évszakok villámtréfa forgatókönyvével sem lennének képes terjedelmi versenyre kelni. Márpedig egy ilyen játékban is általában nemcsak a grafikai kunsztok, a minél szélesebb és pusztítóbb fegyverarzenál a fontos, mert nyilván sokan vannak, akiket a puszta és vég nélküli lövöldözés csak ideig-óráig képes szórakoztatni. A kategória szép számú rajongójának figyelméért folytatott fejlesztői versengés mára azért már meghozta a maga gyümölcsét: kultuszfilmek és sorozatok szereplői, helyszínei köszönnek vissza egyremásra a játékokból. Vagy éppen olyan egyedi történettel és kidolgozott világgal akarják elkápráztatni a játékosokat, mint a fejvadász Mace Griffin univerzuma.

A Warthog Entertainment fejlesztői a kihívásnak a nehezebb utat választva kívántak megfelelni – nem egy mozi- vagy TV-sorozat licencét vásárolták meg, hanem egy saját univerzumot építettek fel. A fejvadászat helyszíne a távoli jövő galaxisa, ahol az emberek és néhány idegen faj egymással versengve vadul kolonizál. Ez persze egy olyan klisé, amit már megszámlálhatatlan játékban felhasználtak, de a mesterszakácsok is ugyanolyan alapanyagokból dolgoznak, mint a menza konyhásai. Az egyedi ízeket megadó fűszert pedig a múltból importálták. A főszereplőt megszemélyesítő játékosnak egy igazi űrcowboy széles karimájú kalapja alá kell beállnia, akinek ponchóját számos bolygó szeleinek áll módjában megcibálnia, és a klasszikus colt alapfegyverként visszaköszön egy hipermodern, lézeres forgótáras mordály formájában.

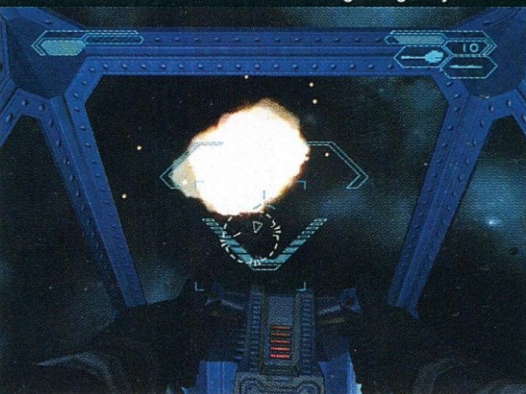
Azért a Clint Eastwodos mosolytalan arc és kőszobor-szerű lelki alkat csábításának nem tudtak ellenállni. Főhősünk egy kiszolgált, mi több: meghurcolt katona, akit nem leszereltek, hanem nyakába varrták bajtársainak meggyilkolását, akik egy összecsapásban vesztek oda. Mace koma pedig kissé nehezen viselte, hogy 10 évre lesittelték valamiért, amit nem ő követett el. Szabadulása után egyetlen vágya, hogy a valódi felelőst megtalálja és kérdőre, pontosabban a célkeresztbe vonja. Mint volt űr-őrnek, a legkézenfekvőbb hivatásnak a fejvadászat tűnik számára, hiszen a Wagner-rendszer nem csak a zsíros díjakért levadászható kalózoktól hemzseg, hanem a multiplanetáris nagyvállalatai között zajló piaci versenyben is csurran-cseppen megbízás pilótáknak, fegyverforgatóknak. Olyan küldetések kínálgatják magukat párhuzamosan, mint egy gengszterfőnök védelme, üzemi szabotázs, vagy épp egy bányászkolónia megmentése az atmoszféra-tolvajoktól, de érdekesnek ígérkezik a 25m magas földönkívüli, marhákat elhajtó tolvajok megfékezése is. Mindennek a tetejébe még ott van egy igen titokzatos egyház is, a Virtuális Világosság Rendje, melynek so-



Csak nekem van TIE Fighteres deja vu-érzésem?



Na ennek most már a Virtuális Világosság fényeskedik



FAJOK

A Wagner rendszer bolygóinak betelepítésében három űrjáró faj is verseng egymással, gyakorta nem is békés módon. A telepesekkel együtt pedig mindhárom faj szerencsevadászai és bűnözői is felbukkannak.

Ember telepes:

Legtöbbjüket az újrakezdés és egy jobb élet reménye hozza a Wagner rendszerbe, hogy bányászattal vagy gazdálkodással megtalálják boldogulásukat. Magas műszaki tudásukkal leginkább a mérnöki megoldásokat keresik egy-egy problémára.

Ember bűnöző:

Az elhagyott bányákban, katalogizálatlan atmoszféra-kupolákban rejtőző és jól szervezett kalózcsapatok rendszeresen hajtanak végre összehangolt támadásokat, melyeknek elsődleges célja mindig járművek vagy nyersanyagok elrablása. Részletes támadási tervük kidolgozásához gyakran vesznek igénybe bennfentestől származó információt.

Jaldari telepes:

Brutális fizimiskájuk és erejük ellenére, a Jaldarik talán a legbékésebb jövevények a Wagner rendszerben. A két jellemvonás szerencsés találkozásának köszönhetően előszeretettel alkalmazzák őket kétkezi munkásként szinte minden területen. Az emberi kultúra két legnagyobb áldásának a sört és a klasszikus zenét tartják.

Jaldari bűnöző:

Bár testi erejüket használják a legszívesebben egy-egy „probléma elrendezésére", de igen jó eredményeket mutatnak fel fegyverhasználatból is. Szintén erejüknek köszönhető, hogy ők aggatják magukra a legerősebb páncélzatot is, így nem csoda, hogy az utazóknak mindenki azt tanácsolja: csak akkor tanúsítsanak ellenállást a Jaldarikkal szemben, ha kéznél van egy erősen felfegyverzett karhatalmi egység.

Valleakan telepes:

Az aprócska, ám roppant agilis faj technológiai tudásának és intelligenciájának mindenki tisztelettel adózik a galaxisban, az elsősorban kereskedelmi ügyletekkel foglalkozó lények etikáját azonban sokkal kevésbé becsülik. A gyakran trükkös csalásokat bevető és alattomos szerződéseket kötő Valleakanok filozófiája ugyanis: „mindenki csak magáért".

Valleakan bűnöző:

A ragadozó ősök evolúciós örökségének is köszönhető, hogy a Valleakanok a legkegyetlenebb bűnözők, ugyanakkor tisztában vannak saját korlátaikkal és előnyeikkel, így leginkább a gyors rajtaütéseket kedvelik, hogy a megtámadottnak reagálni se legyen esélye. Egy Valleakan támadás legfőbb ismérvei a kifinomult fegyverek arzenálja, és a villámgyors távozás.

raiba nem csak békés hívők, de felfegyverzett alakulatok is tartoznak.

A játék rögvest ki is érdemel egy jópontot azzal, hogy a történet nem kötődik szigorúan egyetlen szálhoz, és a nagy (galaktikus méretű) huncutság kinyomozása közben nemcsak célirányos feladatokat kínál a program. A játékos döntésén múlik, hogy milyen vadászatokat, célpontokat vállal el (az már egy másik kérdés, hogy „mellékesen" milyen információkat sikerül felcsipegetnie), és hajója felszereltségén, fegyverzetén nagy mértékben tud javítani egy-egy húzósabb küldetés. Például igen kellemes búra-durrantókra tehet szert az a fejvadász, akit egy fegyvergyár prototípusokban fizet ki. Megint csak a Mace Griffin kellemes tulajdonságai közé tartozik, hogy az egyes küldetések nem pályához kötöttek – vagyis ha valakit az A bolygón kezd el kergetni a játékos, és nem elég gyors vagy pontos, akkor bizony csak a hajója boldogabbik végét láthatja a kikötő felett elhúzni és kutyagolhat utána a B planétára, vagy a C űrállomásra. (Mindeközben D-ből értetlenül figyelik a nagy rohangászást, és nem értik, hogy miért nem volt jó mindenkinek ott, ahol volt. – Douglas Adams után szabadon.)

No persze, ehhez a nagy rohangáláshoz hajó is kell. A készítők Mace Griffin erkölcsi érzékét rugalmasra vették, főhősünk aggályoskodás nélkül köti el az útjába kerülő űrközlekedési eszközöket, ha saját hajója éppen nincs kéznél, vagy a küldetés érdekében erre szükség van. A „kikölcsönözhető" típusok skálája viszonylag széles, hét különféle űrjármű kínálgatja magát a vadászgéptől a teherhajón át az anyahajóig, igencsak eltérő felszereltséggel és repülési képességgel. A saját járgány fejlesztéséről pedig a sikeresen elvégzett feladatot kifizető megrendelők szerelői gondoskodnak.

Az igazán csábító képességét éppen jármű szimulátorról FPS-re váltásnál tartogatja a program. A programozói által Tusk Enginenek nevezett rendszer ugyanis töltögetés, és ami sokkal meglepőbb, nézetváltás nélkül kezeli le nemcsak a pályák közötti átlépést, de a járművezetésből sétálásra váltást is. A technológia leegyszerűsített alapja, hogy a grafikus motor kiszámolja, hogy egy ablakon, ajtón vagy bármin átnézve mit láthat a játékos a következő helyszínből vagy pályából. A gyakorlatban pedig azt jelenti, hogy egy űrhajó vezetésénél egyszerűen odaültetik a pilótaülésbe a karaktert, és a játékos továbbra is az „ő fejéből néz kifelé".

Mint azt már az ECTS-en bemutatott, erősen béta-állapotú, rövidke játszható demó is bebizonyította, a rendszer úgy működik, hogy egy hajó vezetőülését bármikor otthagyhatja a játékos, körbesétálhat a járműben, s a fotelbe visszahuppanva ismét irányíthatja azt – közben természetesen az idő sem áll meg, a jármű szépen halad tovább. Ezt a lehetőséget az automata-leszállító rendszerrel ötvözve egész hihetően lehet megvalósítani, hogy – a dokkolás utolsó mozzanatait a fedélzeti komputerre hagyva – már a hajó talajfogásakor beizzított sugárvetővel roboghasson lefelé a rámpán. A technológia korántsem lényegtelen „mellékhatása", hogy nemcsak nézetváltásnál nincs szükség külön töltögetésre, de a pályák is zökkenőmentesen olvadnak egymásba.

A korai verzióban még igen gyengén muzsikáló mesterséges intelligenciával is nagy tervei vannak a fejlesztőknek. Nem egyesével, vagy csoportszinten határozzák meg az ellenfelek és semleges karakterek reakcióit a játékos felbukkanására, cselekedeteire, hanem – leginkább szerepjátékokhoz hasonlóan – több tulajdonság számszerűsített értéke alapján, az adott szituációra reagáló, különböző reakciókat, jellemeket adnak minden egyes szereplőnek. Akár személyenként is változtatva a fajra vagy csoportra jellemző általános értékeket, attól függően, mennyire jelentős az adott karakter a játékban, s persze attól is, hogy mennyire jutott előre a játékos az egymásba olvadó pályák során. Ígéretük szerint a végleges játékban ezt úgy lehet majd megtapasztalni, hogy például a megfélemlíthető, átlagos ellenfelek csak ímmel-ámmal lőnek vissza, ha Mace nagy és brutális fegyverrel támad rájuk, s inkább a fedezékeket és menekülési útvonalakat keresik. Mindenesetre az ellenfelek változatosságában verhetetlent akarnak alkotni.

A harci motor várhatóan nem lesz az erőszakmentes játékokat propagáló szervezetek kedvence, lévén nem vették spórolósra a figurát a vérrel és szerteszét repülő testrészekkel a nagyobb rombolóerejű fegyverek használatakor. Arról is egy külön nevet kapott rendszer gondoskodik, hogy a meglőtt ellenfelek úgy tántorodjanak hátra, vagy zuhanjanak a padlóra, hogy az megfeleljen a valós fizikai törvényeknek. A Rag Doll (azaz rongybaba) rendszer a találatot kapott, vagy robbanástól elrepült karakter virtuális csontvázát az erőhatásoknak megfelelően, de a mozgási lehetőségeket figyelembe véve mozgatja.

A PS2-re, Xbox-ra és GameCube-ra is megjelenő játék sok ígéretét nézve igen erős a gyanúm, hogy ha ebből többet is sikerrel teljesítenek a fejlesztők, akkor a jövő év egyik nagy sikerét várhatjuk az időközben 2003 márciusára tolt megjelenéskor. Bár a siker mértékén egy FPS esetében nem kevés múlhat azon, hogy miként támogatja többjátékos-módot – nos, ebből a szempontból nem jeleskedik a Mace Griffin Bounty Hunter, egyenesen hiányzik belőle bármiféle multiplayer lehetőség. Úgy tűnik, hogy Warthog fejlesztői mindenek felett bíznak a részleteiben mind a mai napig titkolt történet fordulatosságában.



Az elbitangolt háziállatok között nem a pitbull a legdurvább


Ugye van letéted a spermabankban?


A lézercoltot is meg kell tölteni

ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ______ 80%

Figyelemfelkeltő kombinációja az FPS-eknek és az űrszimulátoroknak, reméljük nem sül el rosszul a dolog.




Meglepő vendég a lávató közepén


Samus már az ablakban várja a Télapót








A játékban számos alakalommal fogunk "begolyózni"

■ Príma árunak ígérkezik

METROID PRIME

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** NINTENDO **FEJLESZTŐ** RETRO STUDIOS **MEGJELENÉS** 2003. MÁRCIUS 3. PAL



Bár az idősebbek biztos emlékeznek a sárga-arany páncélban harcoló fejvadásznőre, Samus Aranra, talán már az ő emlékeik is megfakulhattak, hiszen főszereplésével az utolsó játék még SNES-re jött ki, 1994-ben. Noha hatalmas rajongótábora alakult ki a sorozatnak, a Nintendo nem aknázta ki a lehetőségeket, és N64-en csak egyetlen epizódszerephez juttatta a különleges képességekkel rendelkező hölgyet (a Super Smash Brothersben volt választható karakter). 2000 őszén, – azon a SpaceWorld-ön, ahol bemutatták magát a GameCube-ot is – egy rövid videó keretében bejelentették: az új gépre készül egy Metroid-játék is. Az első kipróbálható verziót idén mutatták be a nagyközönségnek, az amerikai E3 kiállításon – a siker elsöprő volt és bár olyan nehézsúlyú bajnokok között volt elhelyezve, mint Mario, Link, vagy a Resident Evil hősei, mégis ez volt a Nintendo standjának leglátogatottabb játéka.

Lehet egy dimenzióval több?

A programot készítő Retro Studios megpróbált egy olyan játékot készíteni, ami nagyon hasonlít az eddigiekre, azzal a különbséggel, hogy a 2D-s elődöktől eltérően most minden 3D-s megvalósítást kapott. A Metroid Prime közvetlenül a NES-re megjelent, legelső Metroid után játszódik. Az alaptörténet elég egyszerű: Samus egy űrkalózt követően bukkan rá egy új bázisra a Tallon IV nevű bolygón, aminek űrkikötőjében aztán rögtön neki is áll rendet tenni. A banditák ugyanis egy új dologgal próbálkoznak: egy Phazon nevű mutagénnel (génmutációt okozó anyaggal) kísérleteznek, ezzel akarnak szuperkatonákat létrehozni. Először minden jól megy: sikerül kinyírni pár idegen lényt, köztük egy bitang nagy férget, ám hamarosan felbukkan egy régi ellenfél, a már két játékban is szerepelt (legyőzött, aztán újrateremtett) Ridley, aki nemes egyszerűséggel ráomlasztja hősnőnkre a bázist. Fantasztikus páncélunk, fegyverrendszereink tönkremennek, úgyhogy egy szál energiaágyúval vagyunk kénytelenek leszállni a Tallon IV eddig felderítetlen felszínére.

Már az is eleve meglepetést okozott, hogy egy ilyen népszerű sorozatot amerikai fejlesztőkre bízott a Nintendo, az meg aztán pláne, amikor bemutatták az első, játék közben készült videókat: ezek ugyanis FPS-nézetből mutatták a Tallon IV világát. (Eleinte ugyan a külső nézetes kamerával próbálkoztak, de Miyamoto úr utasítására végül a belső nézet mellett döntöttek.) A rajongók felháborodtak, a Metroid-sorozat meggyalázásáról beszéltek. A Nintedo pedig minden kritikát elhárított, és közölték: a Metroid Prime nem egy egyszerű FPS lesz, hanem egy „belső nézetet használó kalandjáték" (ma már a „felfedezős" stílusba sorolják). Hogy ez mit is jelent, az csak az idei E3-on derült ki.

Az, hogy a Prime nem egy szokásos FPS, leginkább a kezelésén figyelhető meg. A Retronál is sejtették, hogy az irányítás mindenkit el fog bizonytalanítani, de Mark Pacini, vezető designer megpróbál mindenkit megnyugtatni: „Ez volt a fejlesztés legnehezebben kialakult része. Az irányítás központi eleme egy játéknak, ettől is nagyrészt függ, hogy a játékos élvezi-e a programodat, vagy sem. Végül Miyamotosan segítségével, több éves munka árán, úgy hiszem, sikerült egy jól működő rendszert kialakítanunk, amire az egész csapat büszke!". Sutba vágtak minden konvenciót, kezdve azzal, hogy a célzás terhét teljesen levették a játékos válláról. A bal flippergombot lenyomva például automatikusan befogunk egy célpontot, így azt eltalálni egyáltalán nem gond. A két analóg kart használó, a nézelődést és a manőverezést biztosító rendszer helyett egy igen szokatlant választottak: a mozgáshoz csak a bal kart használhatjuk, a felfelé- illetve lefelé nézéshez, valamint az oldalazáshoz a jobb flippergombot kell használnunk. Aki már


Remélhetőleg szuperpáncélba nem csap a ménkő


Ugrás előtt nem árt a lábunk elé nézni

A METROID-SZTORI

A különleges páncéllal rendelkező fejvadász egy bizonyos Gunpei Yokoi nevű úriember ötlete. Az ő neve nem túlságosan ismert, de ha hozzátesszük, hogy ő találta ki és tervezte meg minden idők legsikeresebb konzolját, a Game Boyt, akkor már mindenki tisztában lehet vele, hogy egy rendkívüli koponyáról van szó.
A régi Metroid-játékok mind hasonló stílusúak voltak: kétdimenziós lövöldözős-ugrálós programok. A hasonló játékok tengeréből a sorozatot Samus különböző képességei emelték ki: lehetőségünk volt golyóvá átalakulni, a különböző ajtókat pedig különböző fegyverekkel lehetett kinyitni. Szintén jellemző volt a sorozat minden tagjára a rengeteg titkos dolog, melyek megtalálásához többször is vissza kellett menni korábban már bejárt területekre – az új tápokkal megerősödve. Például ha megszereztük a magasabb ugrást biztosító páncél-elemeket, akkor akár a játék legelejére visszanavigálva találhattunk – csak a felerősített szökkenéssel elérhető – bónuszokat.
Az első rész NES-re jött ki (Metroid, 1986), és hatalmas siker lett, köszönhetően az összetett játékmenetnek és a félelmetes hangulatnak. Messze a jövőben járunk, amikor a Galaktikus Szövetséget a Space Pirates nevű bűnszövetkezet fenyegeti. Amikor egy expedíció az SR388-as bolygón felfedez egy veszélyes új életformát – amit metroidnak neveznek el – az űrkalózok azonnal lecsapnak, és megpróbálják fegyverként felhasználni, tenyészteni a fajt (ha egy metroid hozzáér egy élőlényhez, azonnal elszívja az energiáját), mégpedig a Zebes nevű bolygón. Pár kudarccal végződött katonai akció után végül Samust küldik a bázisra, akinek hosszú kutatás után sikerül megsemmisítenie a labort. A második rész eredetileg sima Game Boyra jött ki (Metroid II, 1991), de négy éve megjelent egy – kiszínezett – GBC-verzió is. A történet pár év kihagyással folytatódott, Samusnak a metroidok otthonára, az SR388-ra kell visszatérnie, és a játék végére elpusztítania a metroid királynőt. Ezután azonban talált egy tojást – az utolsó metroidét – és az abból kikelő csemetét már nem volt szíve elpusztítani, így azt elvitte a bolygóról. A sorban a következő részt (Super Metroid, 1994) sokan a SNES-korszak legjobbjának tartják (ez nem semmi, hiszen olyan játékok jöttek ki a Nintendo gépére, mint a Super Mario Bros, a Zelda: Link to the Past, vagy a Chrono Trigger és a Final Fantasy VI). Ebben Samusnak a Zebesre kell visszatérnie, hogy az általa megmentett, és az űrkalózok által később elrabolt Metroiddal is végezhessen. Samus ezúttal nem végez félmunkát, az egész bolygót felrobbantja, űrkalózostul, metroidostul – a galaxisra most már tényleg a béke korszaka köszönt rá.



↗ Ha a parazita akkora, hogy eltaposni nem lehet, próbálkozzunk tűzzel





hozzászokott napjaink FPS-einek irányításához, annak valószínűleg igen sok időbe fog kerülni az átállás.

A régi Metroidok leginkább a platform kategóriába illettek, nem csoda, hogy a Prime-ban is sokat kell majd ugrálnunk. Samus hatalmasakat tud ugrani, a levegőben pedig kitűnően irányítható. Szintén a régebbi részekből vették át, hogy bármilyen magasságból zuhanunk le, nem sérülünk meg, ugrás közben pedig Samus automatikusan lefelé néz, így pontosan be tudjuk tájolni, hogy hová is érkezünk meg.

Tökéletes nő

Bár körülbelül tíz perc játék után elveszítjük minden speciális képességünket, azért nem egy szál páncélbugyiban kell halomra ölnünk az űrkalózokat, metroidokat, a Phazonnal kezelt zsoldosokat, illetve a Tallon IV őshonos nagyvadjait. Ahogy azt a régi játékokban is tapasztalhattuk, a körültekintő kutatásnak, a felfedezésnek köszönhetően hamarosan egyre újabb és újabb képességeinket nyerhetjük vissza. Ezek közül legnagyobb jelentősége talán a Morph Ballnak van, ami azt jelenti, hogy lehetőségünk lesz átalakulni páncélgolyóvá. Ilyenkor külső nézetből irányíthatjuk Samust és így tudunk a kis réseken átkelni, vagy a hegyoldalról legurulva egy ugrató segítségével hatalmasat repülni. Szintén nagy szerep jut a vizoroknak, vagyis a Samus sisakján levő kijelzőknek. A legtöbbször használt harci vizor (ilyenkor tudjuk befogni az ellenfeleinket) mellett nagy szerepe lesz a scannernek, amivel a számítógépeket, lényeket, iratokat vizsgálhatjuk meg. Lehet, hogy csak egy színesítő szöveget olvashatunk (a Tallon IV-en eredetileg egy chozon nevű civilizáció élt, erről rengeteget fogunk megtudni ezzel a módszerrel), de az is lehet, hogy egy főellenség legyőzéséhez szükséges taktikát. Még két vizor lesz: az egyikkel hőképet fogunk látni, míg a másikkal röntgenképet. Összesen négyféle módon használhatjuk fegyverré kiképzett jobb karunkat, az alap energiavető mellett lesz egy jégágyú, egy forró lövedékeket eregető plazmafegyver, és végül egy energiával működő „puska". Az újabb és újabb kiegészítőket (melyek közül sokat erősíteni is lehet) általában a főellenfelek után kaphatjuk meg. Utóbbiak hatalmas, trükkös módon megsemmisíthető bestiák, szintén a sorozat védjegyei.



Tökéletes játék?

A Metroid Prime az egyik legszebb GC-játék, és ha kizárjuk az előre renderelt háttérrel dolgozó Resident Evileket (a RE4 még igen mesze van), akkor mindenképpen övé a korona. A Retronál már 1999 óta dolgoznak a programon, és a Nintendo hatékony segítségével sikerült megalkotniuk egy fantasztikus grafikus motort. A Tallon IV különböző tájai nagyon jól néznek ki, legyen szó akár a romos városokról, egy vulkán belsejéről, vagy a hóviharokkal „díszített" fagyos vidékről. A jól kidolgozott terep mellett a fejlesztők fantasztikus effektekkel szórták tele a Metroid Prime-ot. A plazmafegyver forró lövedékei például megremegtetik a levegőt, egy közelről kivégzett lény vére a sisakunkra fröccsenhet, és onnan folyik-csöpög a földre, de az is kellemes egy effekt, amikor a gőzben elhomályosodik a látásunk. A zenét az eddigi Metroidoknál is közreműködő Kenji Yamamoto készítette, és az ígéretek szerint rendkívül hangulatos aláfestést ad majd az akciónak.

Többjátékos-mód nem lesz a programban, pedig egy kooperatív-módnak nagyon, de nagyon örülnénk! Nekünk ugyan még vannak kétségeink (az irányítás az E3-on igencsak bénának tűnt), de a teljes amerikai sajtó hozsannázva borult le a program előtt. Minden meghatározó weboldal és újság a GameCube legjobb játékának kiáltotta ki, és néhányan odáig is elmennek, hogy minden idők egyik legjobbjának nevezzék. Pont ezért dühítő, hogy mi még hónapokig nem próbálhatjuk ki a programot, mert a Nintendo az európai megjelenést eltolta januárról jövő év márciusára...



↘ A Tallon IV űrkikötője, még mielőtt a fejünkre dőlne


↘ "Átlátok én rajtatok!"

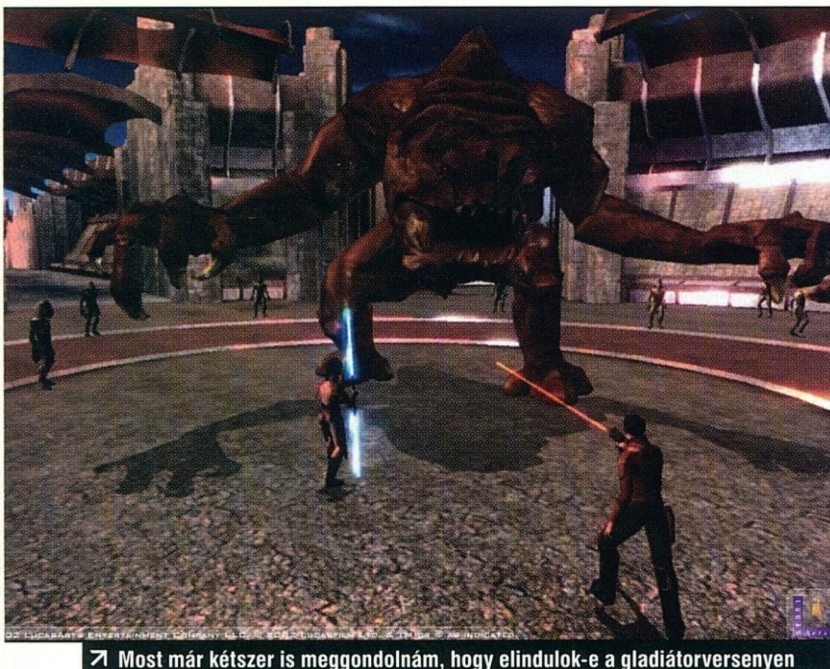

↘ Samus vállra gyúrt

ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ________ 100%



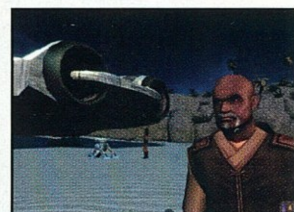
Európán kívül mindenki a mennybe menesztette a játékot, most már végre mi is szeretnénk ezt megtenni


Most már kétszer is meggondolnám, hogy elindulok-e a gladiátorversenyen


Valahol már láttam ezt a figurát...


Mit mondott, egy AK-47?







A Régi Köztársaság nem vén köztársaság

STAR WARS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

TÍPUS RPG **KIADÓ** LUCASARTS **FEJLESZTŐ** BIOWARE **MEGJELENÉS** 2003. FEBRUÁR **NTSC** 2003. TAVASZ **PAL**



Hát ha valamiből, akkor Star Wars-játékból már sokfélét láthattunk az űrharctól a versenyig, az akciójátéktól át egészen a Masters of Teras Kasi nevű verekedős borzalomig. (Utóbbi például szörnyeű gyenge mivolta mellett már csak azért is emlékezetes verekedős PS-játék volt, mert ez volt az egyetlen, amiben szétverhettük Luke és Leia hercegnő fejét.) Ezek általában valamelyik film történetét követték, de legalábbis valamilyen szinten kapcsolódtak hozzájuk. Ez a tradíció eddig tartott, ugyanis ezúttal egy igazi Csillagok Háborúja-RPG készül a kanadai szupercsapatnál, ráadásul egy olyan, ami az első epizód előtt jó 4000 évvel játszódik. Ray Muzyka, a BioWare vezetője nemrég elárulta, hogy jó három évvel azelőtt egy játék kapcsán megkereste őket a LucasArts, és két választási lehetőséget adott nekik: "A srácok a LucasArtstól azt mondták, hogy csinálhatunk például egy játékot a második epizód alapján, az az első Star Wars-univerzumban játszódó RPG-t. Vagy akár visszamehetünk pár évezreddel korábbra, és így sokkal nagyobb szabadsággal dolgozhatunk. Ahogy haladtak előre a tárgyalások, mindkét fél egyre izgalmasabbnak találta az utóbbit – így aztán most a Régi Köztársaságban kalandozunk". Ez a nagyfokú szabadság – elvégre a négyezer évvel a filmek előtt játszódó eseményekre még az amúgy rendkívül részletes SW-krónika is csak homályos utalásokat tartalmaz – azonban nemcsak előnyökkel jár, hanem bizony negatívumokat is magában rejt. Hiszen mindent a semmiből kell megteremteni, lerajzolni, kitalálni, de mégis úgy, hogy azért az ismerős legyen.

Természetesen ebben a BioWare nagy segítséget kapott a LucasArts-tól; minden egyes tervet, rajzot, elképzelést el kellett küldeni a központba, ahol a fejesek (köztük néha maga George Lucas is) ellenőrizték ezeket. A kanadaiak tehetségét mutatja, hogy túl sok probléma nem volt, ahogy Muzyka visszaemlékszik, "nem kaptunk sok elutasítást, talán a küldött anyagok két-három százalékát dobták vissza. De ez sem azt jelentette, hogy ki kell hagynunk az adott lényt, fegyvert, vagy akármit, hanem inkább tanácsokat adtak, segítettek. Például az egyik általunk kitalált új lénynek kifogásolták a fejformáját, és küldtek hozzá vázlatokat, hogy hogyan kellene azt átalakítanunk". Munkájuk volt bőven a grafikusoknak és a designereknek, ugyanis a KotOR igen nagyléptékű játék lesz. Saját űrhajónkkal, az Ebon Hawkkal ugyanis több rendszert is bejárhatunk. Teljes listát még nem közöltek, de az ismerősek közül bejárható leszn a Coruscant, a Tatooine, a Kashyyyk (a wookie-k otthona) és a Dantooine. Lesz két teljesen új bolygó is, az egyik a Koribban, a Sithek templomvilága, illetve egy tengerekkel borított, Manaan elnevezésű planéta. Mindent a moziból ismerős lények népesítenek be, ráadásul a zajok is a Star Wars-hangulatot árasztják. Ezeket ugyanis a LucasArtsnál készítik, azok az emberek, akik a filmen is dolgoztak. A zenéket a leghíresebb játékokkal dolgozó zeneszerző, Jeremy Soule készíti (ő dolgozott többek között a Morrowinden is), a mindenki számára ismerős dallamok felhasználásával.

A játék igazi RPG lesz, remélhetőleg tökéletes átmenet az összetettebb PC-s és az egyszerűbb konzolos szerepjátékok között.

Minden a karakterkészítéssel kezdődik, jedinknek először a külsejét, illetve nevét kell megadnunk (csak ember választható, mégpedig a történet miatt – szerintünk a játék végére teljesen eredeti újdonságként kiderül, hogy rokoni kapcsolatban állunk a főgonosszal). Ezután jön a tulajdonságok, a képzettségek, illetve az adományok kiválasztása. Aki nem akar szórakozni hosszú percekig a pontok elosztásával, az ezt az egész procedúrát átugorhatja, lehetőség lesz ugyanis előre megalkotott karakterek indítására. A játék a legújabb kiadású Star Wars RPG szabályrendszerét használja, akik azt ismerik, azok egyből otthon érezhetik magukat a KotOR-ban. A harc egyfajta átmenet a körökre osztott, illetve a real-time megoldások között: alapból mindenki az ő személyiségéhez illő, előre letárolt taktikával harcol. Ezt persze módosíthatjuk is, például megadhatjuk a droidunknak, hogy mindig minket fedezzen, vagy arra kényszeríthetjük a velünk levő jedit, hogy a lézerét használja. Amikor elkezdődik a csata, három másodpercenként adhatunk ki egy parancsot. Ha az A gombot lenyomjuk, akkor a kezünkben levő fegyvert használjuk, de egy menüből akár bonyolultabb parancsokat – mint az Erő alkalmazása, egy tárgy használata vagy a fegyverváltás – is kiadhatunk. Igen jól hangzik, hogy a parancs kiadása alatt a dolgok nem állnak meg, csak Mátrix-szerűen lelassulnak – tehát azért nem lehet a végtelenségig töprengeni a lehetőségeink felett.

Bár egyedül indulunk, hamar összeakadunk néhány olyan figurával, akik valamilyen okból kifolyólag velünk akarnak tartani. Van, aki azért, mert segítünk neki, van, aki azért,


Hello fiúk, Greedo-t keresem, nem láttátok?






Az biztos, hogy fénykardokban nem lesz hiány!

mert addig-addig nyaggatjuk, amíg be nem adja a derekát, de a komoly tűzerőre vágyók akár bérgyilkos droidokat is vásárolhatnak. Egyszerre hárman lehetünk a csapatban, és az általunk megformált jedit leszámítva persze bárkit bármikor leválthatunk. Igen nagy munkát fektetnek az igazi SZEREPjátékba. Mivel egy jedi lovagot irányítunk, ezért minden tettünknek, mondatunknak nagy jelentősége lesz. A játék elején minden párbeszédben rengeteg lehetőség közül választhatunk, lesznek jószándékúak, semlegesek, és persze gonoszak is. Például ha találunk egy súlyosan sebesült katonát, lehetőségünk lesz arra, hogy megpróbáljuk meggyógyítani, megpróbáljuk minél több információt kihúzni belőle a támadókról, és arra is, hogy kigúnyoljuk, amiért ilyen állapotba került. Ahogy haladunk előre a történetben, ahogy egyre több emberrel (meg minden mással) beszélünk, úgy derül ki, hogy végül is milyen jellemű jedit alakítunk, azaz az Erő melyik oldalára kerülünk – és ekkor egyre fogynak az ellentétes magatartásnak megfelelő párbeszéd-opciók. Nem csak a beszélgetések alakítják sorsunkat, hanem a cselekedeteink is. A fejlesztők kedvenc példálózása az az eset, amikor egy különleges algát tartalmazó tóból kellene elűznünk az oda betelepült hatalmas ragadozóhalakat. Aki nem törődik semmiféle következménnyel, az hamar rájöhet, hogy az egész tó-problémát elrendezheti egy kis idegméreggel, amit egyszerűen csak a tóba kell önteni. Igen ám, de ilyenkor nem csak a ragadozók vesznek oda, hanem minden élőlény, így ezt a program gonosz cselekedetnek fogja fel (arról nem is beszélve, hogy hamarosan az egész galaxisban felmegy a gyógyszerek ára, hiszen azt az általunk megdöglesztett algából állítják elő). Aki próbál a helyes úton maradni, az hosszú utánajárással, kutatással szerezhet végül egy gépet, amivel a nemkívánatos élőlényeket tudjuk elterelni egy olyan helyre, ahol senkit nem zavarnak, és békésen ragadozhatnak tovább.
A jellemünk állásáról egyébként semmiféle visszajelzést nem kapunk, hacsak annyiban nem, hogy ennek megfelelően változik a zene a menükben, és hősünk kinézete is megváltozik kicsit (a gonosz jedi sem fog szarvakat növeszteni, meg ilyesmi, de sápadtabb lesz, és félelmetesebb). A fentiekből következően akár véglegesen is átsodródhatunk az Erő sötét oldalára, sőt ahogy azt Yodától is tudjuk, ez a könnyebben járható út. Akik a rendet akarják szolgálni, azoknak sokszor áldozatokat kell hoznia, illetve rengeteg problémát csak körmönfontabb módszerekkel tudnak megoldani (pl. nem lehet lemészárolni minden ellenkezőt, hanem meg kell győzni őket). Persze a nehéz munka elnyeri méltó jutalmát, a Luke útját követők erősebb Erő-képességekhez juthatnak, mint a szoba-Palpatine-ok. Ezek tulajdonképpen varázslatokként szolgálnak, és mindent megtalálunk köztük, amit a filmekben láttunk a fojtogatástól át egészen a megnövelt távú ugrásig (összesen 50 különböző képességet lehet majd elsajátítani). Egyébként attól függően, hogy milyen státuszú jediként végezzük, az kihat a történetre is. Nem csak annyiban, hogy teljesen más személyekkel kerülünk kapcsolatba, és teljesen eltérő küldetéseket kapunk, de a központi sztorinak is két teljesen eltérő befejezése van. A történetről egyelőre nem sokat szivárogtattak ki, annyit lehet tudni, hogy negatív hősként a Sithek könyörtelen vezére, Darth Malak kavargatja a kását.



A játékidő meglehetősen hosszúnak ígérkezik, jelen állás szerint a leggyorsabb tesztelőknek is negyven órát kell beleölnie a programba. Persze ők egyrészt tudják, hogy mikor mit kell tenni, másrészt pedig hanyagolják a több száz (!) mellékküldetést, valamint az öt minijátékot is. Ráadásul a szavatosságot növeli a kétféle befejezés, ami teljesen eltérő játékélményt ígér. Egyébként a minijátékok között lesz a pod-race őse, sokkal lassabb járgányokkal, ám ugyanolyan öldöklő küzdelemmel. Szintén jól hangzik, hogy az egyik bolygón lesz egy aréna, ahol egyre erősebb ellenfelekkel küzdhetünk meg nagy jutalmakért, valamint a Pazak nevű gyűjtögetős kártyajáték is érdekesnek ígérkezik. A program méreteire jellemző, hogy a fejlesztők rengeteg párbeszédet rögzítettek, egyelőre mintegy 12.000 mondatnyit. Ráadásul ebben nincsenek benne a különféle idegen nyelven hallható – és feliratozott – vartyogások, csipogások, morgások, melyekkel szintén nem spóroltak.
Többjátékos-mód ugyan nem lesz, de a fejlesztők azért nem zárják ki az Xbox Live támogatását ("még semmi sem dőlt el, de az egész csapat nagyon lelkesedik érte – minden a Microsofton és a LucasArtson múlik" – nyilatkozta erről Mike Gallo, a játék producere). Ezen keresztül új tárgyakat, küldetéseket lehetne letölteni, de még az is lehetséges, hogy a történetet is így folytatnák – persze az utóbbi a tömérdek belefektetett munka miatt már nyilván nem lenne ingyenes.
A fejlesztés egyébként a végéhez közeledik, már csak a bugok kiirtása, illetve a grafikus motor pofozgatása, javítgatása van hátra. Siker esetén majdnem biztosra vehetjük a játék szériává alakítását, hiszen erről minden érdekelt fél pozitívan nyilatkozott. Mindenesetre mi már ezt az első részt is nagyon várjuk, hiszen fantasztikus, a Morrowindet akár felülmúlni is képes programnak látszik a Knights of the Old Republic.

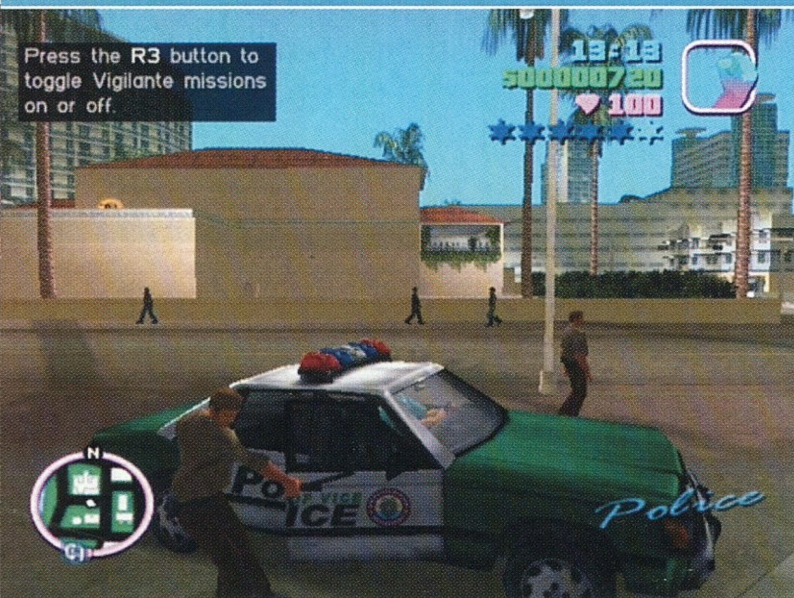
Gyerünk srácok, csobbanjunk egyet!


ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ____________ 80%



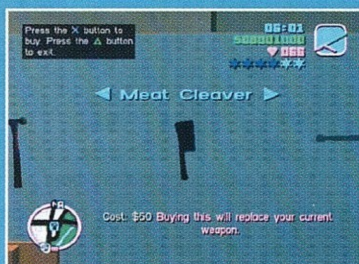
Az egyik legtehetségesebb RPG-fejlesztő ellátogat a Star Wars-univerzumba - ez nem sülhet el rosszul



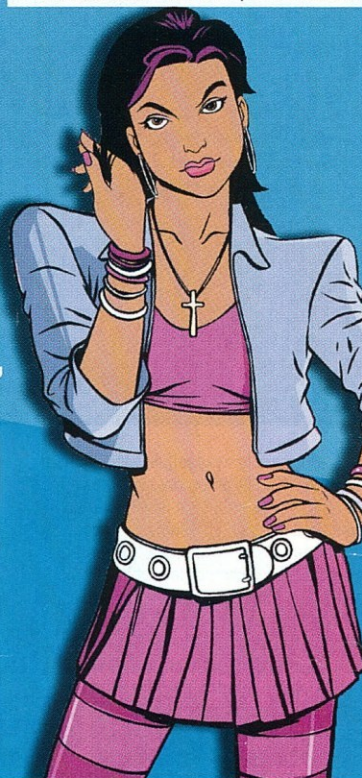
↗ A szerv nem örül, hogy az ő autójukat vettük használatba


↗ Úgy sejtem, nyomomban a zsaruk


↗ Holtnak tűnik – de biztos, ami biztos...!



↗ Hentesbárd? Kérek egyet!



■ "Ahol mindig kék a tenger, és soha nem éhesek a cápák..."

GRAND THEFT AUTO VICE CITY

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** TAKE 2 INTERACTIVE **FEJLESZTŐ** ROCKSTAR NORTH **MEGJELENÉS** 2002.10.29. **NTSC** 2002.11.08. **PAL**

Most egy nagy okosságot fogok mondani (de ez nálam születési rendellenesség, többször is elő fog még fordulni az elkövetkező oldalakon, ezért előre is elnézést kérek): a GTA3 a PlayStation2 történetének egyik, ha nem "A" legfontosabb játéka. Az elsők között mutatta meg, hogy mit is tud ez a kis fekete doboz, ha értő kezek közé kerül – és egyedülállóan élvezetes, szabad játékmenetével, látványos grafikájával, és hollywoodi filmeket idéző szinkron-szereposztásával valósággal letaglózta a világot. Hétmillió eladott példány egyetlen röpke év alatt (és még ma is havi százezrek kelnek el belőle) egy erősen korhatáros játéktól – ha valami, hát ez világraszóló, bravúros teljesítmény, ráadásul milliókra tehető azoknak a száma is, aki kizárólag a GTA3 miatt ruháztak be egy PS2-re. Egy ilyen szintű világsikert könnyen bélyegzünk megismételhetetlennek – a Rockstar fejlesztői azonban elébe mentek ennek, és az idei karácsonyi piacra magabiztosan beígérték a történet folytatását. Ennél meglepőbb, hogy ez végül össze is jött nekik.

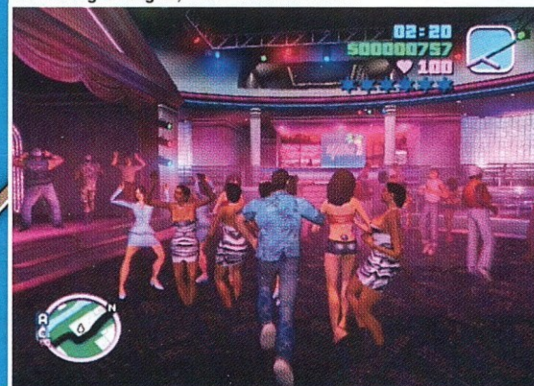
A "minden idők legnagyobb várakozással övezett videójátéka" címet büszkén viselő, és napra pontosan egy év alatt elkészült Vice City igen fura állatfajta lett: nem is igazi folytatás (hiszen abszolút a GTA3 alapjaira építkezik, és annyi újdonságot nem ad, hogy a négyes sorszámot mellétegyék), de jóval több, mint egy egyszerű kiegészítő-lemez. Maradjunk annyiban, hogy a Vice City nagyjából a GTA3 eszközeivel mesél el egy teljesen új történetet, persze kismillió kisebb-nagyobb játékmenet- és kivitelezésbeli újítással feltupírozva a már eddig is utolérhetetlennek tartott játékélményt.

Nekünk 80

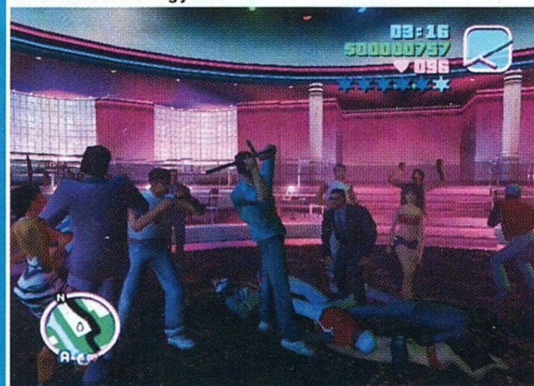
Mivel a játék története a GTA3-mal csak nyomokban mutat fel kötődést, vadonatúj főhősünk van: Tommy Vercettinek hívják, és éppen most érkezett haza 15 éves nyaralásáról, amit egy félkomfortos, ám annál vendégmarasztalóbb börtöncellában töltött. Maffia-beli főnökei egy kis levegőváltozás végett a napfényes Floridába küldik a fiút, nyélbe ütni egy jelentősebb barter-üzletet – konkrétan két bőröndnyi kokain nagyobb összegű készpénzre váltását. Tommysrác gyorsan alkalmazkodik a körülményekhez, magára ölti a legszebb olasz akcentusát, és a legízléstelenebb, bilikék hawaii-ingét – de ez sem menti meg attól, hogy a biznisz közepén egy rivális banda csapjon le az üzletelőkre egy parázs tűzharc keretében. Tommy örül, hogy a bőrét sikerül megmentenie, a jó híreknek azonban itt vége is, a további leltár: se pénz, se kokó, se egy ötlet, hogy most mihez is kéne kezdeni…

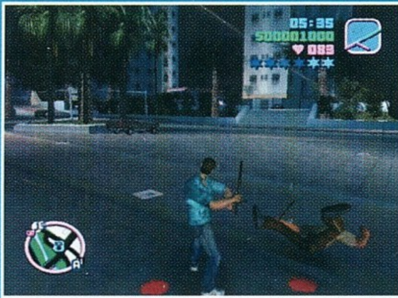
A helyszínünk tehát a Miami Vice tévésorozatból ismert Miami City (még véletlenül sem a valóságos, az ugyanis az Államok legnyugisabb nyaralóövezete, minden magára valamit is adó amcsi nyugdíjas ide vonul vissza a dolgos munkával (?) töltött évtizedek után valami kényelmes kis bungalóba). Na, a mi Vice Citynkben viszont nyuginak nyoma sincs, görkoris csajok, menő sportkocsik, motoros bandák, bűnszövetkezetek nyílt háborúja az utcán, virágzó kábítószer-kereskedelem meg hasonló mókák várnak ránk, és mivel 1986-ban járunk, mindehhez riasztó mennyiségű szintetizátor-popzene, és igen komoly neonszínekben pompázó poliészter öltönyök dukálnak.

↘ Pörög a forgás, indul a beindulás...

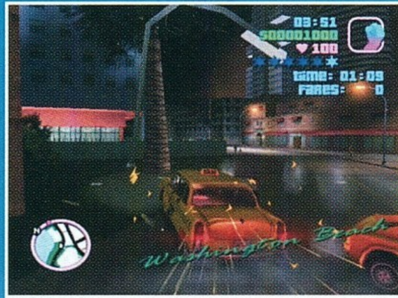


↘ ...de ma én vagyok a DJ!





↗ Szerva itt, csere ott



↗ Türelem, utaskám, mindjárt ott vagyunk!



↗ A felkelő nap fénye bearanyozza az utánunk maradt romokat







És vajon mivel fogjuk agyonütni a rengeteg szabadidőnket ebben az idilli környezetben? Hát éljük a digó maffiózók sivár, eseménytelen életét. Autót lopunk, betörünk ide-oda, taxisként és pizzafutárként garázdálkodunk, belekeveredünk a kubai és haiti bűnszövetkezetek háborújába, összehaverkodunk egy rockbandával, szétverünk és felrobbantunk pár épületet, pornófilm-stúdiót vezetünk, motoros bandákkal lógunk, bankot rablunk meg ilyesmik. Persze mindent szigorúan a játékos ízlése szerint – semmi sem kötelező, arra megyünk és azt csinálunk, ami csak jólesik, a játékmenet zseniálisan szabad és kötetlen.

„Tudok egy munkát, ami jól fizet, Ha nincs más hátra, nyiss tüzet"

A játék gerincét a sztori vonalát előre vivő küldetéseink adják, de persze vétek úgy játszani, hogy csak ezekre koncentrálunk – meg nem is túl esélyes a mellékküldetések adta előnyök használata nélkül végigtolni a játékot. A mellékküldetések java ismerős lehet a GTA3-ból. Ilyen a taxizás – lopunk egy taxit, és beállunk becsületes (?) személyszállító kisiparosnak: érdemes lezavarni száz (!) fuvart időn belül, a jutalmunk egy állandó, orbitálisan hatalmas ugratás lehetősége lesz, amivel könnyen faképnél hagyhatjuk az üldöző rendőröket, ha úgy hozza a szükség. Ha rendőrautót lopunk és nekiállunk bűnözőkre vadászni, 150%-os páncél lesz a jutalmunk, ha a mentőautóval nyomulunk az egészségügy fellendítése érdekében (bár én legalább egy tucat embert szoktam halálra gázolni, mire egy beteget leszállítok a kórházba) a kifáradás nélküli hosszútávú futás képessége a jutalom. (Igaz, ezt egy kis csalással egyébként is elérhetjük: csak nem folyamatosan kell nyomni a futás gombját, hanem gyorsan nyomogatni – amig bírjuk, Tommy is bírja szusszal a futást.) A tűzoltóküldetések jutalma praktikusan a tűzállóság, és az egyetlen új civil-küldetés, a pizzafutárszakma gyakorlása (lopjunk egy mopedet és nyomjuk le a jobb analóg kart) pedig 150-re növelt életerővel kecsegtet – valamint azzal az élménnyel, amit a száguldó motorról való pizza-dobálás nyújt.

Valahol "mellékküldetésnek" számít az a poén is, hogy ha valami bűntényt (praktikusan rablást vagy súlyos testi sértést) látunk az utcán, és a gyengék/árvák/akárkik védelmezőiként jól elverjük a tettest (csak vigyük a földre, ne öljük meg), 50 dolcsi üti a markunkat. Aztán persze vannak tavirányítós-kisautós mellékküldetések, illegális autóversenyek, bónusz pénzt kapunk a városban itt-ott elhelyezett rámpákon való látványos ugratásokért (valami gyors motorral különösen nagy móka!), vannak a vérgőzös Rampage küldetések, a furmányosan elrejtett száz darab jutalom-csomag... egyszóval nem nagyon tudunk a városban nyugodtan bóklászni anélkül, hogy ne botlanánk bele valami mellékküldetésbe. Unatkozni tuti nem fogunk, a teljes – minden mellékküldetéssel és titkos dolog felfedezésével együtt – végigjátszást olyan 80-100 órára becsülöm.

A küldetésekről nagy általánosságban elmondható, hogy ha nem is feltétlenül nehezebbek, de hosszabbak és összetettebbek a GTA3-éinál, sőt általában a megoldásuk nem is túl triviális: erősen törni kell az agyunkat, hogy hogyan jussunk be bizonyos helyekre, hogyan játsszuk ki a rendőrök figyelmét meg ilyesmik. A lövöldözések sem tiszta akciópárádéból állnak: mivel le tudunk hajolni (a bal analóg kar lenyomásával) és ezáltal fedezék mögé bújni, az eszetlen piff-puff helyett így filmszerű, taktikus tűzharcokba bonyolódhatunk. Nagyon jó kis segítség, hogy ha elbukunk egy küldetést, és a rendőrség vagy a kórház előtt térünk magunkhoz, egy taxi vár ránk, ami pillanatok alatt elvisz arra a helyre, ahol újra elvállalhatjuk a missziót, ezáltal esetenként hosszú és unalmas utazgatástól kímélve meg minket (megjegyzem, igazán útba ejthetne az a nyomorult taxi egy fegyverboltot is...).

„Hideg, mint a fegyver csöve a számban"

Bár avatott kezeink között a legrozzantabb autó is veszélyes fegyverré válik, a játék a biztonság kedvéért egy kisebb hadsereg arzenáljának megfelelő fegyver-halmot ad a kezünkbe nézeteltéréseink minél hatékonyabb intézése végett. A fegyverek csoportokra oszlanak, az egyes csoportokon belül pedig erősorrend van felállítva közöttük: ha felveszünk egy erősebbet, a gyengébbet automatikusan lecseréli a játék (például egy gyengus Tec-9 gyorstüzelő pisztolyt egy kényelmes UZI-ra). Bár a harmincvalahány fegyver a bőség zavarát vetíti előre, annyira azért nem nagy ez a változatosság – a nagyját az egyes fegyverek erősebb-gyengébb variációi, és a számolatlan közelharci célszerszám teszi ki. Van baseballütő, láncfűrész és katana (lejátszhatjuk tehát Bruce Willis emlékezetes fegyverválogatós jelenetét a Ponyvaregényből), a komolyabb darabok között pedig pisztolyok, puskák, gépfegyverek, rakétavető, lángszóró, mesterlövész-puskák és különféle gránátok.

Az irányítás a járművekben szinte tökéletes, azonnal kézre álló és mérhetetlenül kényelmes, legyen szó autóról, motorról, helikopterről vagy csónakról (menet közben is tudunk lövöldözni kifelé az ablakon). Hanem amikor gyalogszerrel riogatjuk a helyi populációt, hmm... az még nem annyira tökéletes. Az analóg karokkal tudunk mozogni és first person módban nézelődni (a kettő egyszerre sajnos nem megy), ez rendben is van addig, amig nincs szükségünk halálosan precíz mozgásra (értsd: tűzharc). Ilyenkor már nem elég az analóg kar, de van helyette más: az R1-gyel automatikusan a legveszélyesebb ellenfelünket vesszük célba, az R2-L2-vel váltogathatunk a többi potenciális áldozatunk között – és már lőhetünk is. Sajnos azonban ez csak papíron hangzik ilyen jól, amikor egy parázs tűzharc közepén három gombot kell vadul nyomogatnunk egy nyomorult lövéshez... hát az még messze nem tökéletes. Ezt még rontja egy kicsit, hogy a kameramozgás sem áll mindig a helyzet magaslatán – főleg belső terekben hajlamos belemászni a falba, meg olyan nézőpontokat találni, ahonnan ugyan művészi élmény nézegetni az akciót, de irányítani reménytelen. Na nem annyira súlyos a dolog, de ha mondjuk minden tíz küldetésből csak egyet bukunk el a kamera hülyesége miatt, hát nem fogjuk barátságosan emlegetni a készítők rokonságát.

„Az országúton padlógázzal, Roncsautóval, majdnem százzal"

Ahogyan a játék címe is sugallja, elkötnivaló járgányokban nem szenved hiányt a város. A környezetnek megfelelően a

GRAND THEFT ALIBI

A minap a kies Wisconsin államban a rend derék őrei lefülelték és letartóztattak egy fiatalkorú autótolvajt. Ez eddig még nem egy nagy hír, még akkor sem, ha a 18 éves Micah Zoerner mindössze néhány hetes pályafutása alatt több, mint száz járgányt lovasított meg. Hanem amikor a jó képességű tinédzser – immár bilinccsel a kezén – az őt faggató újságírók legeredetibb kérdésére ("Na és mi a búbánatos retekért loptál ennyi autót, öcsi?") lányos zavarában a GTA-t jelölte meg fő inspiráció-forrásként... hát azonnal kitört a balhé. A felháborodott erkölcscsőszök a játék "gonosz" mivoltának eme megcáfolhatatlan bizonyítékát lobogtatva újult erővel követelik a GTA betiltását – lapzártakor még nem tudni, milyen eredménnyel. Hm. Úgy néz ki, jó eséllyel megérjük még azt is, hogy valaki a Photoshopot akarja majd betiltani a graffitizők miatt...

↘ Na így már ez az uncsi sport is izgalmasabb!



↘ Hát ez többeknek is elég érdekes fuvar lesz...



↘ A francba! Fejjel lefelé építették ezt az utcát?!




↗ Szállj csak át a márkatárshoz!


↗ Útlezárás? Milyen útlezárás?!



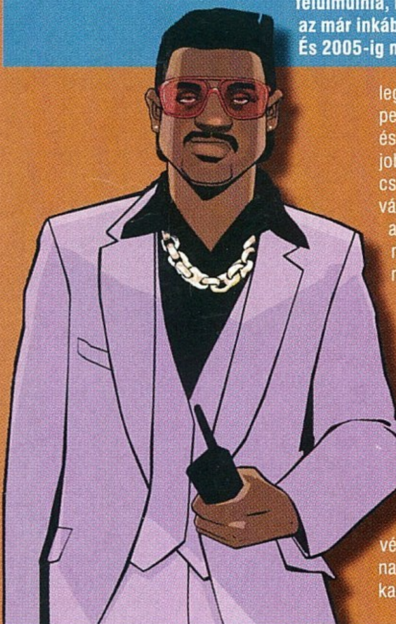





↗ A fegyverboltban a vásárolt áruval fizetünk, és nem az áruért

CSAK NÉZÜNK, MINT A MOZIBAN

Pár éve egy ilyen okos, jövőbelátó kutató arc azt találta jósolni, hogy 2005-re a videójátékok piaca összemérhetővé válik a mozifilmekével, és a legnépszerűbb játékok akkora rajongótábort vonzanak majd, mint a legmenőbb filmek. (Mit mondjak, helyből kiröhögték szegényt). Na, ehhez képest bűvészkedjünk csak egy kicsit a számokkal a GTA kapcsán! A GTA3 a mai napig több, mint 7 millió példányban kelt el világszerte, ami kb. 350 millió dolláros bevételt jelent. Ezt tavaly október, vagyis a GTA3 megjelenése óta mindössze öt filmnek sikerült elérnie, nevesen: a Gyűrűk Ura, Harry Potter, Klónok támadása, Pókember és a Men in Black 2. Ezeket leszámítva a teljes hollywoodi mezőnyt lenyomta a GTA! A Vice City első hétvégés milliós eladását (az 50 millió dolcsi bevétel) szintén csak a Henry Plotter – Pókember – Star Wars triónak sikerült felülmúlnia, meg talán Mel Gibsonnak a Jelekkel, de az már inkább holtverseny-gyanús. És 2005-ig még van három évünk…!



legtöbbjük menő sportautó vagy dzsip, de persze megtalálhatók a szedánok, furgonok és egyéb proli járgányok is. És ami a legjobb: alkalmunk nyílik a négy kereket kettőre cserélni, és motorok nyergébe pattanni! A változatosság itt már nem akkora, de azért akad moped, chopper, gyorsasági versenymotor, meg még egy pár egyéb darab. A motorozás egyrészt óriási móka, másrészt hasznos is néha az autók helyett preferálnunk, mert villámgyorsak, könnyedén cikáznak az autók között, és olyan szűk sikátorokban is vidáman elférnek, ahová a nemkívánatos egyedek (lásd még: rendőrök) nem tudnak követni. Ha a nemzetközi helyzet fokozódik, persze nem árt inkább egy autó szélvédője mögül követni az eseményeket, azok tovább bírják a golyót, mint habtestünk a motor nyergében. És még mindig nincs vége, ezúttal a vízi közlekedés és a motorcsónakos ámokfutás is sokkal nagyobb szerepet kap, mint a GTA3-ban – sőt helikopterrel a város fölé is emelkedhetünk, röpködhetünk kedvünkre, és szinte bármilyen vízszintes felületen leszállhatunk.

A járművek ezúttal is érezhetően eltérő tulajdonságokkal (végsebesség, gyorsulás, súlypont, úthoz "tapadás", kormányozhatóság) rendelkeznek, az élethűséget pedig a GTA3-hoz képest erősen továbbfejlesztett fizikai modell fokozza tovább. Változatos kaszkadőrmutatványokat mutathatunk be, például vidám kézifékes fordulókat (kormány hirtelen elteker, közben kézifék, és azonnal padlógáz!) vagy a megfelelő autókat az "élükre" állítva két keréken lavírozhatunk (ezért bónusz pénz is jár!). A motorokkal pedig ügyesen egykerekezhetünk (menet közben óvatosan dőljünk hátra a nyeregben az analóg karral, miközben erősen gázt adunk, és hoppá!), vagy akár a gumit is odafüstölhetjük az aszfaltra (álló helyzetben a gáz és a fék egyszerre nyomva tartásával). Fokozva a közlekedési káoszt, akár menet közben is kiugorhatunk a járgányokból, így idézve elő durvább tömegszerencsétlenségeket, vagy süllyesztve el az óceánban a gépeinket (Tommy sajnos nem tud úszni, ha vízbe kerülünk, nekünk annyi). A kocsik és egyéb járgányok persze sérülnek-törnek, hogy öröm nézni – ennek persze az az ára, hogy nem szerepelnek licencelt gépek a játékban – na, de annyi baj legyen!

"Itt lakom, látod, ez az a ház"

Eddig talán csak egy felturbózott-kipofozott-újrafényezett GTA3-nak tűnhet a játék – hát messze nem az, a készítők hihetetlen mennyiségű kisebb-nagyobb újítást dobtak bele a nagy kalapba. Az első számú legjobb móka, hogy alkalmunk nyílik bizonyos bizniszekbe beszállni a városba, megvenni épületeket, és ezáltal a város igazi keresztapájává válni. A játék második fele nagyjából erről is szól, az egymást úgyahogy lineárisan követő sztori-küldetések után a totális szabadság veszi át a helyet, azt csinálunk, amit csak akarunk, a lényeg, hogy minél több üzletbe szálljunk be, és söpörjük ki az eddig uralkodó kubai, haiti és digó (ők különösen mókásak, mindenkit Mariónak hívnak) bűnbandákat a városból, és vegyük át a totális uralmat. A dolog úgy működik, hogy szabadon választott módszerekkel összegyűjtünk egy kalap pénzt, aztán odaballagunk a kiválasztott ingatlanhoz, és (pofátlanul magas áron persze) megvesszük. Ilyenkor kapunk pár – az adott üzlethez kapcsolódó – küldetést, és ha azokat is megcsináljuk, a hely elkezdi nekünk termelni a pénzt, amit csak időről időre be kell gyűjtenünk. A konkrét alvilági bizniszek (night club, pornófilm-stúdió, illegális nyomda, ilyesmik, van vagy



↘ Legközelebb majd nem mászkálsz a járdán!



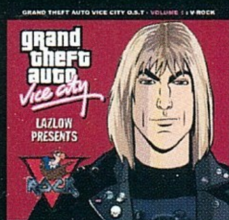
MI A LEGJOBB?

A Vice City valamelyik félhivatalos weboldala megszavaztatta látogatóit, hogy mi tetszik nekik leginkább az új GTA-epizódban. Minden további kommentár nélkül ím az eredmények:

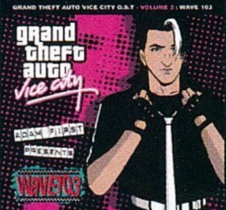
a napfény, a strand és Miami	1120 szavazat
a nyolcvanas évekbeli stílus	1155 szavazat
az új fegyverarzenál	5208 szavazat
az új autók	7528 szavazat
a görkoris csajok	12836 szavazat
a helikopterek és repülés	13986 szavazat
a motorok	15779 szavazat

RADIO GA-GA

Nem véletlenül választották maguknak a Rockstar nevet a GTA derék skót fejlesztői, hiszen immár hagyományosan mindent elsöprően király zenei aláfestést válogatnak a játékaik alá. Igen, válogatnak, mert pár saját szerzemény mellett túlnyomórészt licencelgetni szokták a zenéket, akárcsak egy mozifilm esetében. A Vice City-nél még azt a gazságot is megtették, hogy egy külön hét CD-s (!) válogatást jelentettek meg a játék zenéiből; lássuk, miért is érdemes beszerezni ezt (már amellett, hogy mindegyik korong egy-egy cheat kódot is ad a játékhoz):



Az első korong kedvencünk, a magyar származású Lazlow (na EZT nevezem én országimázsnak!) rádiója, a V-Rock felvételeiből válogat. Megadeth, Anthrax, Iron Maiden, Slayer – itt van minden rettentő metálcsapat, akiknek csak olvashattuk a nevét a nyolcvanas években iskolapadokba vésve és farmerdzsekire felvarrva. Igen korrekt anyag, ráadásul az öreg Lazlow is szövegel egy csomót a 17 track között (ő egyébként valóságos személy, a www.lazlow.com címen találkozhatunk vele a neten), csak arra vigyázzunk, hogy az autóban ne tegyük be, mert mintegy pavlovi reflexként előhozza a GTA-beli vezetési stílust az emberből...



A második CD a nyolcvanas évek jellegzetes new wave muzsikáiból válogat, amik a játékban a Wave 103 állomáson szólnak: Nena (óh, a jó öreg 99 Luftballons... mennyivel jobb a Goldfinger punk-változatában...), Spandau Ballet, Blondie (Atomic – a Trainspotting filmzenéjéből lehet ismerős), Frankie Goes to Hollywood, határozottan kellemes anyag.



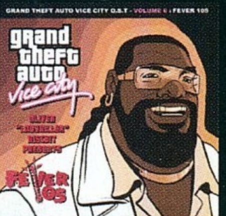
A harmadik lemez a jó öreg Toto legendás Africa-jával indít, aztán a Miami Vice TV-sorozat főtémája következik (a nagyon vének ezt több tucat C64-es cracker inntróban hallhatták), később Kate Bush és a Foreigner fokozza a hangulatot – talán a floridai helyszínhez leginkább illeszkedő válogatás az Emotion 98.3 műsorából.



A negyedik korongot ismét egy régi ismerős, Toni vezeti fel (a valóságban Maria Chambersnek hívják, netes rádiójába a www.xmradio.com címen hallgathatunk bele). A Flash FM a GTA3 Flashback FM-jének helyi változata, persze ami ott nosztalgia-zene volt, az itt maga a dühöngő divat: amerikai soft diszkózene a kőkemény '80-asakból, Michael Jackson, Talk Talk, Lionel Ritchie, és bár sajnos a CD-re nem került fel, de a játékban hallható a híres Video Kill the Radio Star is...



Az ötödik CD a Wildstyle Pirate Radio rap és hip-hop szerzeményeiből válogat, bevallom, nekem az előadók közül egyedül a Run DMC neve mondott valamit, igaz, valami oknál fogva a játékban is mindig elkapcsoltam erről a rádióról.



A hatodik lemez visszatér a korra oly jellemző diszkózenéhez, Michael Jackson kezdi a Wanna be Startin' Somethin'-nel, aztán lesz Kool & the Gang, meg Mary Jane Girls, plusz vagy 3-4 régi népszerű szám, amit Will Smith mostanában dolgozott fel – ez a játékban a Fever 105 rádió műsora egyébként.



Végül az utolsó CD, a Radio Espantoso felvételeit örökítette meg, latin ritmusok ezerrel, jómagamnak nem sikerült egyetlen ismerősen hangzó névre vagy címre sem bukkannom, de egyébként igen kellemes, és az is kiderül belőle, hogy az előbb hazudtam: EZ a zene illik legjobban a floridai helyszínhez.







↗ Nem igaz már, hogy vezetnek ezek a vandál rendőrök!

egy tucatnyi) mellett vásárolhatunk főhadiszállásként és garázsként funkcionáló házakat is, amik a GTA3 búvóhelyeihez hasonlóan működnek. Az olcsóbb-gyengébb helyeken csak játékállás-mentési lehetőségünk van, a jobbakban akár több autót is befogadó garázs, sőt saját, külön bejáratú Pay'n'Spray műhely (ugye emlékszünk: az autó átfestése lenulláz mindenfajta rendőrségi körözést!) is lehet szériafelszerelésként.

Szintén fontos újítás, hogy immár nemcsak a szabadban garázdálkodhatunk, de egy rakás épületbe be is mehetünk (sőt helikopterrel sok épület tetejére is leszállhatunk), rövid töltögetés után belső nézetből kalandozhatunk hotelek, kastélyok, felhőkarcolók, sztriptízbárok, kocsmák, diszkók és normál lakóházak folyosóin és szobáiban. Túl sok helyre mondjuk nem tudunk bemenni, de az a kevés, ahová igen, éppen elég ahhoz, hogy kialakuljon bennünk az igazi város illúziója, ahol a házak nem csak össze-vissza ledobált díszletek, amik arra jók, hogy legyen valami úthálózat közöttük. Sokszor nemcsak hogy lehet, de kell is épületekbe ki-be mászkálnunk – egy rakás küldetés irányít minket ilyen helyekre.

„Lehet, hogy nem vagy gyenge, De ha a szívedbe száll a penge..."

Bunyó terén is erősen kitágulnak a lehetőségeink: lehet például közelharci szerszámainkkal a járműveket amortizálni. (Ezzel azért vigyázzunk: ha a piros lámpánál elkezdjük az autója motorháztetejét baseballütővel kezelni, a legszelídebb úrvezető is gondolkodás nélkül áthajt becses személyünkön!) Mesterlövész-puskával könnyen megoldható akár a volán mögül a sofőr kilövése is, de látványosabb eredménnyel kecsegtet, ha a kerekeket lőjük ki: a száguldó autók látványosan kormányozhatatlanná válnak, és vidám tömegszerencsétlenségeket okozhatnak. Sajnos ezt tudják a rendőrök is, és előszeretettel lövöldözik ki a menekülő autónk gumijait (sőt magasabb fokozatú riadóknál direkt ilyen szöges izéket telepítenek az utakra a vandálok!). Azt meg már hadd ne ecseteljem, milyen az, ha a száznegyvennel száguldó motorunknak egyszer csak defektet lőnek a kerekébe...

Nem mindennapi móka lemenni egyszerű fegyveres rablóba sem: egyszerűen bemegyünk egy akármilyen boltba, a fegyvert az eladóra fogjuk, ő átadja a kassza tartalmát, majd miután leléptünk, hívja a zsarukat – akárcsak az életben. A zsaruk AI-ja egyébként érezhetően fejlődött, csapatban dolgoznak, fedezékbe bújnak meg ilyesmi, bár még mindig átverhetők: ha például beszaladunk előlük egy parkolóház alagsorába, majd fenn az emeleten távozunk, az esetek nagy részében tovább keresgélnek a pincében. Egyébként meg mintha többen kószálnának a városban, alig tudunk pépesre verni pár tengerparton sétáló kövér fürdőruhás nőt (vizuális környezetszennyezés, kérem szépen...), hogy észre ne vegye valami túlbuzgó szerv.

Apróság, de nagyon jópofa, hogy a különféle fegyvereknek bizony súlyuk van: egy pár kilós shotgunnál ez csak annyiban jelenik meg, hogy előbb kifáradunk, ha futunk, de például egy M60-as gépfegyverrel a kezünkben örülhetünk, ha egyáltalán meg tudunk mozdulni.

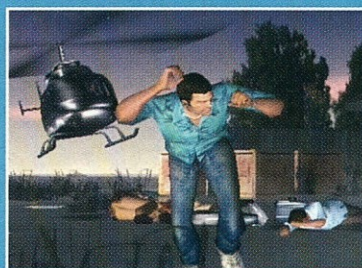
Az autónk mellett a saját ruháinkat is váltogathatjuk (a játék alatt vagy tízféle öltözetben jelenik meg a jó Tommy, ami azért jó hír, mert annyival is kevesebbet kell bámulnunk azt a borzasztó hawaii mintás ingét), ez nem-

↘ Szabad a taxi? Akkor húzzál innen!





↗ Ha nincs kit megmenteni, akkor majd mindjárt csinálunk!





↗ Na, mégsem véd az Always Ultra?





↗ De szép! Ilyet még nem loptam – eddig

csak látvány-, de játék-elem is, így álcázva juthatunk be bizonyos helyekre – pl. zsaru-egyenruhában egy rendőrök által biztosított épületbe, öltönyben egy elegáns partira, vagy munkás-overallban egy gyárba.

Pop, csajok, satöbbi (ez hogy jött ide...?)

A kivitelezés talán az egyetlen olyan rész a játékban, amibe bele tudnék kötni, ha nagyon akarok. A grafika láthatóan fejlődött a GTA3 óta, és bár nagyon ott van a szeren, ennél azért láthattunk már jobbat-látványosabbat is PS2-n. Na nem sokat, de láthattunk. (Ennyire futotta "be-lekötés" cím-szó alatt...) A színvilág nagyon jól elkapta a nyolcvanas évek stílusát: intenzív, és korhű ízléstelenséggel összeválogatott neonszínek vesznek körbe, minden csillog-villog, minden autó fényesre van polírozva, a napsugarak seggre esnek a szélvédőkön, a lens flare-ek jönnek az arcunkba ha kell, ha nem. Hihetetlen mennyiségű játékmotorral készült kis mozit kapunk játék közben, döbbenetesen jól megrendezett és beállított jelenetek egytől-egyig – komolyan, mintha egy filmet néznénk.

A stílusváltás mellett szembetűnő a grafikai motor teljesítményének felturbózása, ami abban nyilvánul meg, hogy sokkal messzebb "látunk", nagyobb távolságban kezdi a program kirajzolni az épületeket, a táj elemeit, nincsenek hirtelen az orrunk előtt a semmiből előtűnő felhőkarcolók meg ilyesmik. Főleg helikopterrel repkedéskor meghökkentő, hogy mekkora területet látunk is be egyszerre a városból. Az ám, a város! Felejtsd el a GTA3 Liberty City-jét! Bár az sem volt igazán szűkös, Vice City méreteit én legalább annak a másfélszeresére tippelem. Ráadásul aránylag hamar, néhány küldetés után megnyílik előttünk az egész város (hurrikánveszély miatt van némi korlátozás az elején), és szabad a pálya földön-vízen-levegőben. Szerencsére pause alatt előcsalogathatjuk a teljes térképet, és tájékozódhatunk – amíg nem ivódtak be mélyen a tudatunk alá az összes Pay'n'Spray pontos koordinátái, ez simán életmentő. (A biztonság kedvéért mi is elrejtünk ide valamelyik oldalra pár térképet, mert ilyen jó fejek vagyunk.) Mindenképpen meg kell itt jegyezni, hogy a grandiózus város megjelenítésének bizony ára van: A játék általában a még elfogadható 30 frame/sec sebesség felett fut (igaz, nem sokkal), de mozgalmasabb jeleneteknél, ha egyszerre túl sok jármű és gyalogos tartózkodik a képernyőn, és előbbiek mondjuk a maguk kis effektjeivel ütköznek-robbannak-törnek szanaszét, utóbbiak meg lövöldöznek, hát mit van mit tenni, a játék rútul be tud szaggatni – mintha holmi PC előtt ülnénk.

A zene és a hang szokás szerint megint világbajnok, hétféle rádió-állomásból dőlnek a nyolcvanas évek jellegzetes zenéi, plusz van két beszélgetős rádió is, na itt meg mi dőlünk a röhögéstől. Alig hinném, hogy akadna valaki, aki nem talál az ízlésének megfelelőt a rocktól a new wave-en a diszkózenéig és a latinos ritmusokig ívelő palettán. Ráadásul a készítők még arra az apróságra is ügyeltek, hogy a GTA3 után itt is feltűnő rádiós DJ-k azok fiatalabb verziói legyenek!

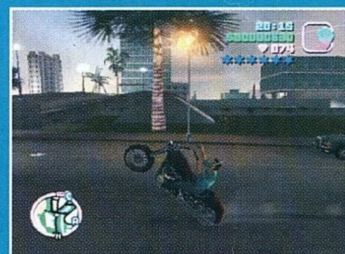
A beszédhangoknál sincs sok vita: a Vice City messze a legjobb szinkron-szereposztást vonultatja fel, amit valaha videojáték a hátán hordott, vájtfülű mozirajongók tobzódhatnak az ismerős hangok hallatán. Főhősünknek – aki végre megszólal a GTA3 néma leventéje után! – a nagyszerű Ray Liotta kölcsönzi a hangját, a további főszerepekben Dennis Hopper, Tom Sizemore, Gary Busey, és Danny Trejo (tudjátok, az a hatalmas, kigyúrt, szanaszét tetovált mexikói, aki a világ összes akciófilmjében meghal, mint rosszfiú-mellékszereplő) domborít. Egy-egy kisebb mellékszereplő hangjaként feltűnik Phillip Michael Thomas (az eredeti Miami Vice-sorozat egyik főszereplője), a jó öreg Burt Reynolds, sőt mértéktartó vélemények szerint is minden idők legnagyobb pornósztárja, Jenna Jameson is, a beszédes nevű Candy Suxxx szerepében.

"A halálugrás végén..."

Szerintem senki nem tudta igazán elképzelni, hogyan lehet a GTA3 játékélményét felülmúlni, de a derék fejlesztő úriembereknek sikerült. Fel sem merül, hogy egyszerű rókabőrrel vagy gyorsan összedobott fantáziátlan folytatással lenne dolgunk, a Vice City jött, látott és győzött, minden tekintetben lenyomja a felülmúlhatatlannak tartott elődjét, és ezzel persze nagyjából mindent, ami a maga játékműfajában – sőt: úgy általában PS2-n... sőt-sőt: úgy általában mindenféle konzolon és számítógépen... sőt-sőt-sőt: úgy általában a szórakoztató elektronika területén (tovább nem ragozom, nemsokára úgyis feltűnnek a neten a "miért jobb a Vice City a szexnél?" kör-emailek...) mostanság fellelhető. Egészen kis gyerkőcök (azért nem véletlen az a korhatár), valamint a vaskos humorra érzéketlen erkölcscsőszök kivételével mindenkinek csak ajánlani tudom, bűn lenne kihagyni.

Hancu
hancu@ipma.hu







MELLETTE

- Egyedülállóan szabad és élvezetes játékmenet
- Világbajnok zene és szinkron
- Hatalmas felfedezendő terület, és telitalálat hangulat

ELLENE

- Az irányításon még lenne mit csiszolni
- Néha szaggat a grafika
- A kamerakezelés nem mindig tökéletes

PEREPUTTY

- GTA Vice City — *Take 2 Interactive*
- Grand Theft Auto 3 — *Take 2 Interactive*
- The Getaway — *Sony*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	91
HANG	99
SZAVATOSSÁG	98

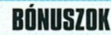
ÍTÉLET

95

1 játékos PAL WWW.VICECITY.COM

Hyman Memorial Stadium
Tacopalypse
Big Bill's Bowls
Hyman Condo
Mars Cafe
Electronic District
Ammu-Nation
Schuman Healthcare Ctr
Recording Studio
Firehouse
Jeweler's
Vice City Police Dpt.
Jocksport
Well-stacked pizza
Howlin Pete's Emporium
Rock City
The Greasy Chopper
Phil Cassidy's Trailer
Kaufman's cabs
Well-stacked pizza
Rough & Ready Streetwear
Cafe Under The Tree
City Scrap
Auntie's Poulet House
Rython Aid
Pay'n'Spray
Vice City Printing Works
West Haven Community Healthcare Ctr
Laundromat
Little Havana Streetwear
Cherry Poppers
Cafe Robina
Screw This
Deli
Sunshine Autos
Vice City Police Dpt.
Pay'n'Spray
8-Balls Bomb Shop
Vice City Port Authority
Interglobal Film
North Point Mall
Corner Store
El Swanko Casa
Shady Palms Hospital
Pay'n'Spray
Links View Heights
Leaf Links Golf Club
JockSport
Vice City Police Dpt.
Jeweler's
Well-stacked pizza
Malibu Club
Star View Heights
The Coke Baron's Mansion
Bunch of Tools
Vice City Police Dpt.
K Rosenberg & Co.
DBP Security
Washington Mall
Pelican Hotel
Ocean View Hospital
Raphael's
Colonel Cortez' Boat
Pay'n'Spray
The Ocean View Hotel
Collars & Cuffs
Ammu-Nation
Pole Position
Ocean Height Apartment







VICE CITY

DOWNTOWN
Hyman Condo 14.000$
PRAWN ISLAND
Film Studio 60.000$
3321 Vice Point 2.500$
Skumole Shack 1.000$
El Swanko Casa 8.000$
Links View Apt 6.000$
LITTLE HAITI
Kaufman's Cabs 40.000$
The Malibu Club 120.000$
Print Works 70.000$
LEAF LINKS
VICE POINT
WASHINGTON BEACH
Cherry Poppers 20.000$
1102 Washington Street 3.000$
LITTLE HAVANA
STARFISH ISLAND
Sunshine Auto Show R... 50.000$
Pole Position 30.000$
VICEPORT
ESCOBAR INTERNATIONAL
Boat Yard 10.000$
Ocean Heights 7.000$
OCEAN BEACH







↗ Vajon hol fotózhattak le?


↗ Záros határidőn belül nyitottam ki a zárat



↗ Nem talált! Most viszont ÉN jövök, pléhboy!



↗ Ratchet bombaformában van

■ Anya bizony nem csak egy van!

RATCHET&CLANK

TÍPUS **PLATFORM** KIADÓ **SONY** FEJLESZTŐ **INSOMNIAC GAMES** MEGJELENÉS **2002.11.06.** NTSC **2002.11.08.** PAL

Ami azt illeti, a Ratchet & Clank megjelenése teljesen időszerű volt, több szempontból is. Egyrészt a legnagyobb példányszámban eladott újgenerációs konzolra a Jak & Daxter megjelenése (ami Európában tavaly júliust, tehát másfél évet jelent) óta a szürke tömegből igazán kiemelkedő minőségű platformjáték nem született, és az, hogy egy egy évnél is öregebb játék rettenetes „Hörr-hörr!" felkiáltásokkal csücsül a trónon és még csak egy árva jelentkező sincs, aki meg tudná közelíteni, gyakorlatilag megengedhetetlennek számít az iparban. Másrészt nyakunkon a karácsonyijátékvásárlási dömping, amit minden stílusban illik meglovagolni, a platform-típus pedig – annak ellenére, hogy ebben a műfajban van a legtöbb jelentkező – szinte ordított egy nagyobb volumenű, minőségi alkotás iránt. Ami azt illeti, jelen esetben nem véletlen a nagy szünet: a Ratchet & Clank piacra dobását közel három évnyi fejlesztőmunka előzte meg. Az Insomniacet ismerve – legalábbis eddigi munkáik alapján – pedig a várható minőségről már voltak elképzeléseink.

A szerves és a szervetlen

Méretesebb főhősünk – Ratchet – a galaxis egy félreeső spirálkarjának a legeslegutolsó szegletében található, jelentéktelen bolygócskáján éldegél. Az első pillantásra egy szerencsétlen, ám aranyos genetikai torzulásnak tűnő lény (de legalább boldog és szőrös – ©Grath) valójában egy megállapíthatatlan fajú, némileg ügyefogyott ezermester, akinek legfőbb hobbija a közelében fellelhető tárgyak összeszerelése. No, persze ettől még nyugodtan maradhatna a fenekén – de ő persze arról álmodozik, hogy egy szép nap elhagyja a bolygóját, mert interplanetáris kalandokra vágyik. (Legjobban úgy tudjátok elképzelni, mint Mark Hamillt Luke szerepében, csak ennek a figurának van humora.) Ugyanennek a csillagködnek a távoli felén, a központi csillagrendszerek közelében, a Belchworld (Büffbolygó?) nevű planétán éldegél a blarg faj. Pontosabban éldegélt történetünk időpontjáig. Anyabolygójuk ugyanis rosszul bírja a populáció légszennyezési erőfeszítéseit, és egy szép napon, minden előzetes figyelmeztetés nélkül lakhatatlanná válik. Ez már csak azért is gond, mert momentán a blargok túlnépesedési problémákkal is küzdenek... Még jó, hogy van egy – ilyen esetekben általában megjelenő – karizmatikus, ámde gonosz vezetőjük is. Drek elnök úr Ratchethez hasonlóan kalandvágyó, ám ő nem a magányos utazásokat kedveli: jobb szeret a hadserege élén különféle bolygórendszerekbe látogatni. Ennek éppen apropóját szolgáltatja a Belchworld haldoklása, így az a zseniális ötlete támad, hogy más, de még lakható planétákra szervez blarg katonákból és robotokból álló hadseregének egy hevenyészett társasutazást, melyben kötelező programként szerepel, hogy mindenféle használható dolgot csippentsenek ki a bolygókból, amit csak az új blarg otthon építéséhez fel lehet használni. Az apró bökkenő – amelyül az adott bolygók őslakossága szolgál – pedig hamar átugorható egy ügyesen időzített kiirtással, és ha valakinek ez nem tetszik, meggyőző erőül ugyebár ott a van a lelketlen és kizárólag a pusztításra gyártott robothadsereg...

...amely annyira azért mégsem halálosan precíz eljárással készül, mint azt Drek gondolná. A bolygók körül lebegő, orbitális üzemekben ugyanis nagy valószínűséggel a Blarg Gates cége által fejlesztett operációs

↘ A kép csalóka: a kisebbik a nagyobbik gonosz!



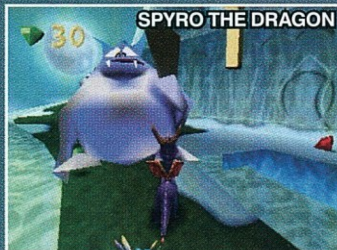
↘ Nahát! A designerek látták az Ötödik Elemet?



A FEJLESZTŐK

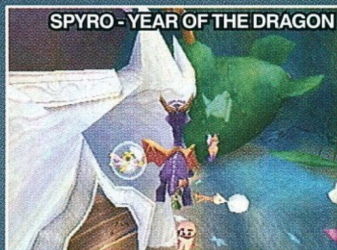
Az Insomniac Games (insomniac: álmatlanságban szenvedő) egy Los Angeles-i fejlesztőcég, amit Ted Price alapított 1994-ben. Már legelső projektjük, a Distruptor (1996, PlayStation) is számos díjat nyert szakmai berkekben, mint az egyik legjobb FPS (belső nézetű lövöldözős játék). Az igazi világsikert azonban a jó öreg Spyro the Dragon (1998,





szintén PS) hozta el számukra. Nem is csoda, hogy az aranyos sárkány kalandjai a Sony öregebbik konzolján két folytatást is megértek: Spyro 2 – Ripto's Rage (1999) és Spyro – Year of the Dragon (2000). A három rész összesen több mint nyolcmillió példányban kelt el világszerte, ezzel egyúttal minden idők legnagyobb példányszámban eladott first-party fejlesztésű játékává vált. Félreértések elkerülése végett: a PS2-es Spyro: Enter the





Dragonfly már nem az ő munkájuk (olyan is lett… szegény Spyro!). Ezután az idők szavára hallgatva átnyergeltek PlayStation 2-re, amelyen a Ratchet & Clank az első játékuk – a Sonynál pedig a karácsonyi piac egyik várhatóan legnagyobb durranásaként tartják számon. A kezdetekben öt főt számláló csapat is szépen kigömbölyödött, a Ratchet & Clank végleges változatának elkészültténél már 37 emberke bábáskodott. Erősen reméljük, hogy folytatódik az ilyen minőségű, tényleg álmatlan (értsd: átjátszott) éjszakákat okozó játékok sora…





↗ Sokan körbevettek, és mindegyik csinálni akar velem valamit

rendszer felügyeli a gyártósorokat, így nem meglepő, hogy egy nap a szállítószalagról egy kissé selejtes egyed gördül le. Már maga a mérete is röhejes (kb. úgy fest, mint egy akciós kávéfőző az Electro Worldben), de ennek tetejében még érzelmei is vannak! Ha nem lenne figyelmes, hamarost a blarg MÉH-ben végezné, mint ócskavas – de nem sikerül már a gyártósornál leselejtezni, sőt egy vadászgépen rögtön meg is lóg az istenadta. Az élet persze nem fenékig tejfel (illetve jelen esetben kenőolaj): a gépet a rosszfiúk leszedik, mint pincér a kapatos vendéget. A füstölgő hajóroncs nem is csapódhat be máshová, mint Ratchet anyabolygójára, akinek éppen kapóra jön a sok szempontból hasznos, hajótörött robot. Saját magától ugyanis nem képes elindítani az űrhajóját, de a csöppnyi droid segítségével a masina pikkpakk startra készen áll. A kalandok is adva vannak, lévén Clank – akinek ez tulajdonképpen a beceneve, mert sorozatszámának kimondása kicsit megfekszi Ratchet hangképző szerveit – egy géptől meglehetősen idegen módon, szívén viseli a galaxis sorsát, és a blargok elleni bosszúhadjáratba bevonja újdonsült társát is. Az egymásra utalt páratlan páros eztán bolygóról bolygóra haladva, ott próbál alátenni a blargoknak, ahol csak lehet – méghozzá együttes erővel. Clank felpattan Ratchet hátára, mint egy könnyűfémből készült hátizsák, és minden rendelkezésre álló tulajdonságával segíti a kalandvágyó ezermestert. Bár az ellenfelek elleni harcban, a különféle rázósabb helyszíneken és nehezen járható terepeken tökéletesen kiegészítik egymást, a bajtársak kapcsolata korántsem nevezhető idillinek. Míg Ratchetet elsősorban a hírnév, a kalandok, a különféle extra fegyverek és cuccok megszerzése inspirálja, ezzel szemben Clank mozgatórugója sokkal érzelmesebb alapokon nyugszik: legfőbb célja a blarg pusztítás megfékezése és a világ megmentése. Furcsa, első pillantásra pont fordítva gondolná az ember – mindenesetre az eltérő célok miatt lesz majd összetűzés bőven a két csibész közt …

A játékos szemszögéből

A Ratchet & Clank ízig-vérig platformjáték – a stílus minden elemét és újítását tartalmazza, amit csak a kialakulásától napjainkig különböző fejlesztőcsoportok csak kiötölhettek. Az alapfelállás a szokásos: bolygóról bolygóra (azaz pályáról pályára) kell haladnunk, útközben minden ellenfelet likvidálva, az összes kapott küldetést teljesítve és minden rázósabb szakaszon átjutva. Utóbbiak palettája elképesztően széles. A legegyszerűbb ugrálós és liftezős részektől elkezdve (amelyeknek a stílus az elnevezését köszönheti), a trükkel megnyíló ajtókon és a különféle furmányos energiacsapdákon át a különleges talajtípusokig mindennel megpróbálják megakadályozni az előrejutásunkat. Ahogyan az 2002-ben

↘ Érdekes bolygó. Homoki cápák élnek rajta. Igaz, hamarosan ki is pusztulnak...





ROBBANÓ DOBOZOK



↗ A piros dobozokat...



↗ ...csak óvatosan érintsük meg



↗ Húzzunk el, míg felrobban mind...



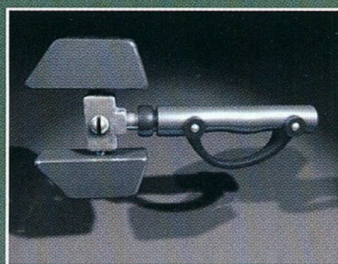
↗ aztán zsebeljük be a cuccot!

ÜTÜNK-VÁGUNK, LÖVÜNK



A jó öreg csavarkulcsot leszámítva, a játékban összesen tizenötféle fegyvert vásárolhatunk össze, és ehhez jönnek hozzá a különleges „arany" fegyverek. Ami viszont igazán fontos, az a fegyverek változatossága. Nem egyszerűen arról van szó, hogy – teszem azt – egyszerűen nagyobb hatásfokúak a később összeszedhető gyilokok, vagy kék sugár helyett immár piros golyót lőnek. Mindegyiknek megvan a többihez egyáltalán nem hasonlítható funkciója és szinte mindegyik roppant hasznos egy bizonyos esetben, vagy ellenféllel szemben. Egész egyszerűen nincs annyi helyünk, hogy részletesen kivesézzük mindegyiket. Igaz, egyik sem egy bonyolult darab, és elég egyértelmű a használatuk is – egy perc alatt belejövünk a kezelésükbe. Két csoportba oszthatók: vannak ugyebár a támadófegyverek (közelharciak és távolságiak egyaránt), illetve a – kisebb számban előforduló – védekező fegyverek (védelmező droidok, vagy az ellenfelek megtévesztésére használható cuccosok). Mind mondottam, nincs két egyforma közöttük, egy dologban mégis megegyeznek: a sajátos grafikai stílusból adódóan úgy néznek ki, mintha mindegyiket egy Ratchetnél kétszer méretesebb valakire szabták volna…





elvárható, elmaradhatatlan (általában lövöldözős) minijátékok, és nagyrészt fél perc alatt megoldható logikai feladványok is színesítik. A játék nem pontszámra avagy időre megy, sőt, még életeink száma is végtelen. Energiapontjaink elfogyása esetén az utolsó checkpointtól folytathatjuk újra a játékot. Az egyetlen kritérium, hogy egy pálya bebarangolásakor találjunk meg egy Infobot nevű kis robotot. Ez egy kis filmet vetít le nekünk, ami – amellett, hogy magát a történet fonalát is viszi előre – egyúttal kulcsként szolgál a következő pályához is.

Ratchet mindenre képes, ami csak egy platformsztártól elvárható. Fölre lapul, lépdel, fut, hatalmasakat ugrik, platformok szélén függeszkedik, létrákat mászik, úszik és búvárkodik. No, és persze pofozkodik, méghozzá nem is akárhogyan! Ehhez igencsak méretes csavarkulcsát használja elsődleges fegyverként (ez tulajdonképpen egy franciakulcs, bár nem teljesen úgy néz ki – maradjunk a csavarkulcsnál). Már ennek az alapfegyvernek is számtalan támadási formája és használati módja van. Egy jól irányzott suhintástól az ellenfél egy szimpla pofont kap, ha viszont gyorsan duplázunk, Ratchet megpördül a tengelye körül és mielőtt támadónk újból ránk ronthatna, ráver még egyet (két ütéstől az ellenfelek nagy része kifekszik). Ha ugrás közben ütünk egyet és felülről csapunk le az áldozatra, az ütés sokkal erősebb, így egyetlen mozdulat is elég lehet a probléma megoldására. Amennyiben a földre lapulunk, a jópofa szerszám bumerángként elhajítható (noha a dobás távolsága nem túl nagy, cserébe viszont egy végtelen töltetű távolsági fegyvert jelent). A csavarkulcs azonban nemcsak a harcban tesz jó szolgálatot. Használatának második funkciója, hogy ezzel verhetjük szét a minden pályán megtalálható dobozokat és berendezési tárgyakat is, melyekből csavarok ezrei hullanak szét és gyűjthetők össze. A pályák egyes részein találunk olyan platformokat és behúzott hidakat, amelyeket csak úgy tudunk működésbe hozni, hogy a kulccsal ráfogunk egy földből kiálló csavarra és betekerjük a helyére. Ezenkívül drótkötélen való végigszánkázáshoz is tökéletesen használható.

A furcsa páros másik tagjáról sem szabad megfeledkeznünk, a két főhős együttműködése ugyanis nem csak szóbeli megállapodást jelent, a piciny robot nemcsak hátizsákként szolgál. A sztori előrehaladtával három érdekes kiegészítőt is rászerelnek: először a helikopter-szerű rotorokat kapjuk meg, melyek segítségével magasabbra ugorhatunk, és irányított siklást hajthatunk végre a levegőben. A második szerelvény a mini-sugárhajtómű, amely az előző egy fejlettebb verziója – a suhanás gyorsabb lesz tőle, nagyobb távolságokat repülhetünk át vele, lebeghetünk a talaj felett (a csúszós jégnél lesz jelentősége), és a csavarkulccsal kombinálva egy nagy erejű csapást is előcsalhatunk. A harmadik fejlesztés a víz alatti közlekedésnél kap szerepet – a mini-hajócsavarok segítségével jóval gyorsabban tudunk úszni.

Az alap kameraállásunk a követő nézet, kicsit hátulról és felülről, gyakorlatilag a játék 95%-ában ezt használjuk. A kezelés szokványos, a bal karral mozgunk, a jobb karral pedig szükség estén a kamerát forgatjuk (kis mértékben felemelhetjük a fejünk fölé, hogy jobban belássuk a nehezebb szakaszokat, de ahogy elengedjük a kart, ez automatikusan visszaáll az eredeti állapotba). Átválthatunk belső nézetbe is, ilyenkor viszont nem tudunk mozogni. Így ez a nézet tulajdonképpen két funkciót lát el: egyrészt a nehezen belátható terepviszonyok miatti könnyebb tájékozódást szolgálja, másrészt a távolsági fegyverekkel így célozhatunk be pontosan egy ellenfelet.

Akad egy térképünk is, ami fontos és sűrűn használt tájékozódási eszköz. Nagy segítség, hogy az egész pályát látjuk rajta, ezáltal könnyedén megtervezhetjük az előttünk álló utat, ezenkívül tetszés szerint nagyítható. Az egyetlen dolog, ami fájhat: mindössze kétdimenziós, így a magasságokat és mélységeket nem érzékelhetjük rajta (mondjuk ennyi nehezítés még bőven belefért a játékba). Mutatja hőseink elhelyezkedését és menetirányát, a bejárt és az ismeretlen területeket külön színnel ábrázolja és kérdőjellel jelzi azokat a helyszíneket, ahová mindenféleképpen érdemes eljutni. Ha egy ilyenre a későbbiekben még vissza kell térnünk, de már tudjuk mi a feladat, akkor kiírja az ott elvégzendő teendőt is.

Gyűjtögető életmód

Egy jó platformjáték összeszedhető és gyűjtögethető cuccok nélkül mit sem ér. Az elsődleges felhalmoznivalóink a játékban a pénz eme világbéli megfelelői, a különböző formájú, színű és méretű csavarok lesznek. Ezeket megkaphatjuk a lecsapott ellenfelek után, valamint a pályákon elhelyezett dobozok (és néha egyéb berendezési tárgyak)



RATCHET

Meghatározhatatlan fajú hősünket igazság szerint két dolog hozza igazán lázba: egyrészt saját hírneve, másrészt a mindenféle fegyverek és szerkentyűk gyűjtögetése (ugyanis imádja őket)! Fegyvereket és különféle kütyüket csak ő használhat. Magasabbra és messzebbre képes ugrani, gyorsabban képes közlekedni, mint társa, arról nem beszélve, hogy a közelharcban erősebb is. Kevésbé bírja viszont a mérgező levegőjű bolygókat és – légkör híján – az űrben sem tud lélegezni (míg meg nem szerzi az oxigénmaszkot).



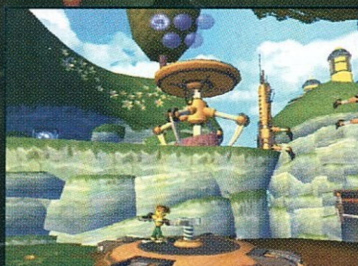


↘ Fiúk, szívjunk el inkább egy békapipát!



↘ Futószalagon követik egymást az események





↗ Csavar! Go!



↗ Na, szépek a kilátásaink!



↗ Mintha a robotok arcán is tükröződne némi meglepetés...



↗ Valami érdekes kütyü lehet a közelben



↗ Köszi, édes! Jöhet!

HASZNOS HOLMIK



A box címét kéretik komolyan venni – ezek nélkül a szerkentyűk nélkül ugyanis nem jutnánk egyről a kettőre, az holtbiztos! Alapvetően arra szolgálnak, hogy segítsék az eljutásunkat a pályának egy olyan szegletébe, amit megszerzésük előtt még csak megközelíteni sem tudtunk. A fegyverektől mindjárt megkülönbözteti őket egy fontos tény: nem vehetőek meg a boltokban, hanem a pályákon akadunk rájuk, illetve a teljesített küldetések jutalmaként kapjuk meg őket (furcsa kinézetű, de mókás figuráktól, akik azért annyira nem hülyék, hogy ne számítsanak fel ezekért némi suskát). Tizennégy ilyen ketyerével futunk össze a játék során, ebből hatot tartunk a kezünkben (ebben az esetben nem használhatunk fegyvert), hármat Clankra szerelnek rá, ugyanennyiféle sisak létezik, és a lábunkra még két különleges cipellőt is felhúzhatunk. Az egyszerű csáklyától vagy oxigénmaszktól elkezdve az ötletesebbnél-ötletesebb dolgokig (pl. az ajtónyitó lézerkapcsolók állítgatására szolgáló „kulcs", vagy a kézi, de nagyteljesítményű vízszivattyú, ami még pumpa is), van itt minden – James Bond sehol sincs a Q tervezte pitiáner cuccaival… A részletekbe ugyan itt is felesleges belemennünk, de annyit mindenféleképpen meg kell jegyezzünk, hogy sok esetben csak egy másik (általában későbbi) pályán találhatóak meg, mintsem ahol használni kellene őket. Utóbbi félmondat persze nem azt jelenti, hogy ezen műszerek csak egy bizonyos helyen kerülnek bevetésre: a legtöbbjüket a játék folyamán végig, és igen gyakran használnunk kell.





szétverésével, avagy szétrobbantásával, a fémdarabkák pedig minden esetben a világ négy tája felé szóródnak szét. Szerencsére mágnesként vonzzuk ezeket – már legalábbis egy bizonyos határon belül, ezért nem árt utánamenni mindegyik darabnak. A különböző színek eltérő mennyiségű fizetőeszközt jelentenek.

A ládák megérnek egy külön bekezdést. Ötféle található belőlük, az egyszerű faláda simán szétverhető. Ennél körülményesebb a piros színű kinyitása, mert ez a hozzáérés után pár másodperccel, ráütés vagy belelövés esetén pedig azonnal felrobban. Ha ekkor a közelében vagyunk, buktunk egy energiapontot, ami – kevés számát tekintve – igen fájó veszteség. A szürke fémláda sima ütéssel nem csapható szét és eleinte megoldhatatlan feladat a felnyitása (hacsak nincs egy csoportban egy robbanóval, mert akkor a detonáció szétvágja ezt is) – de egy később megtanult speckó mozdulattal már akkorát csaphatunk rá, hogy szétesik. A ládák felsorolási sorrendje egyúttal a bennük lévő csavarok értékét is jelöli, szóval a fémládákban van a legtöbb suska. A nagy G betűvel jelzett dobozok valamelyik fegyverünkhöz való lőszert tartalmaznak, az átlátszó, akvárium-szerű üvegkalitka belseje pedig egy energiapontot rejt. A már szétvert dobozok egy része újratermelődik, ha visszatértük egy pályára, de hogy melyik lesz ott megint és melyik tűnik el véglegesen, abban nem találtam logikát.

Az összegyűjtött csavarokat a Gadgetron Vendor nevű boltokban költhetjük el, méghozzá különféle fegyverekre és az azokhoz való töltetekre. Ilyen boltot minden pályán találunk, van, ahol nem is egyet. A játék elején szinte nem vehetünk meg még semmit, de ahogyan haladunk előre a sztoriban, úgy válnak elérhetővé az egyre jobb fegyverek (persze egyre több pénzért), és ha visszatérünk a tizenegyedik pályáról az elsőre gyűjtögetni, akkor már az ottani bolt is árulja a legfrissebb cuccokat (nyilván pult alól…). Az üzletekben életerő nagy bánatunkra nem vásárolható.

Bónuszként szolgálnak az ún. arany csavarok, amelyeket a legtöbbször egészen észrevehetetlen és nehezen megközelíthető helyekre tettek, de minden pályán van egy pár darab (a bolygóinfóban írja, hogy pontosan mennyi is). Azon a pályán, ahol az áruló Quark kapitányt kilőjük az űrhajójából, fel lehet menni az űrállomás egyik tornyába, ahol iszonyatos összegért és néhány aranycsavarért ultrabrutál arany fegyverek vásárolhatók.

Ne feledkezzünk meg az infobotokról, amelyek úgy néznek ki, mintha üres perceiben Elliot sok kis E.T.-t dobott volna össze nagyapja bádogháztetőjéből emlék gyanánt. A fő cél ezek elkapása (a kis szemetek sokszor ellebegnek előlünk a pálya végéig), ugyanis az általuk levetített filmek nemcsak a sztori miatt érdekesek, hanem amiatt is, hogy minden egyes infobot begyűjtése együtt jár egy újabb felfedezendő és bebarangolandó bolygó megnyitásával.

↘ Az oxigénmaszk Ratchet fülénél hermetikusan záródhat





CLANK

A kicsiny robot ugyan hibás gyártási szériából való, ennek ellenére számos különleges tulajdonságát kamatoztathatjuk a játék során. A közlekedést segítő eszközei nélkül szinte egy métert sem tudnánk megtenni. Egyetlen fegyvereként apró fémkezei szolgálnak (szinte csak a leggyengébb ellenfelek ellen van így esélyünk harcolni) – de van egy nagyszerű képessége, amivel kompenzálni tudja ebbéli hiányosságát. Robotokat tud négy egyszerű paranccsal kontrollálni (kövess, várj, lépj be és támadj) – ezekből pedig egy nagyobb kompánia már az erősebb ellenfeleket is legyűri.



↗ Úgy sajnálom, hogy ez a hasznos ágyú nem fér el a hátizsákomban!

A JÁTÉK INTERNETES OLDALA

Nemcsak a program igényes, hanem a weboldala is. Aki hozzáfér a nethez, mindenképpen vessen rá egy kósza pillantást, megéri. A szokásos letölthető információk, filmek és windows-hátterek mellett fut rajta egy nyereményjáték – ki kell ötölnünk egy szerkezetet, megrajzolnunk és mellékelnünk egy részletes műszaki leírást is. A 2003. március 31.-ig jelentkező legötletesebb feltalálókat akár 1000 angol fonttal is jutalmazhatják. Játszhatunk egy tetris-alapú játékot is rajta (akár a gép, akár egy társunk ellen).





A játékot órákig lehetne még (r)ecsetelni

A program csodaszép, a különféle planéták valami elképesztően hangulatosak. Már első pillantásra is – ugyanis az ügyesen megválasztott színvilág, és a – szó szerint – hatalmas látótávolság szinte letaglózza az embert. A legváltozatosabb építmények és természeti képződmények figyelhetők meg a tájképen, és annak ellenére, hogy egymástól idegenek, a designnak és a grafikusoknak köszönhetően mégis érdekes összhangban vannak egymással. Szürrealisztikus tájakon, idegen égboltok és csillagképek alatt, különböző színekben pompázó földek és folyók, tavak partjain, futurisztikus városokban kalandozhatunk kicsiny hőseinkkel. És amikor mindez megmozdul... ...akkor már csak tátjuk a szájunkat. Pörgő-forgó, emelkedő-süllyedő, villogó és füstölő gépek sokasága lepi be a tájat, miközben az égbolton kúszó felhők alatt ezerféle repülő szerkezet szeli át a légteret. Mindezek szagatásmentes futtatása a grafikus motornak a legkisebb megerőltetést sem okozza – még akkor sem, ha éppen tíz ellenféllel küzdünk a képernyő legnagyobb részében, egy különleges effektusokkal díszített csatában. Részletes és ügyesen megszerkesztett termek, ugratók, folyosók és pallók, valamint a legelképesztőbb csapdák várnak ránk szinte minden sarkon befordulva, nem beszélve az extra, de nagyon látványos csúszka-, és versenypályákról.

Mindkét főhősünk animációja nagyszerű a maga nemében. Ratchet alapból több mint húszféle mozdulattal rendelkezik – és ekkor még nem kaptuk elő egyik fegyverét sem a zsebünkből! Clankot irányítva első alkalommal tuti betojunk a röhögéstől, ahogy a kis robot rohan, az egyszerűen fenomenális (még akkor is, ha nem is valami robot-szerű ez a mozgás). A mimikájuk is pofás, és bár nem is várnánk el, hogy egy robot arckifejezése érzelmeket áruljon el, Clanknél ez is megoldódott. Az ellenfelek hasonlóképp aprólékos animációval bírnak – erre jó példa az egyik pályán lévő lángszórós robot, aki mielőtt tüzet nyitna, a karjával lecsapja a sisakrostélyát. Külalakjukra sem lehet semmiféle panasz, az eltérő méretű és mozgású ellenfelek (akárcsak hőseink) szépen vannak textúrázva. Egyébként az egész karakterábrázolás (az ellenfeleké is) nagymértékű idiotizmust sugall, de ezt mi errefelé nagyon komáljuk, tehát ez csak egy újabb jópontot jelent. A robbanásokkal és a lövedékek effektusaival sincsen semmi gond, a valósidejű fényforrások használata pedig csak látványosabbá teszi az egész összképet. A hangeffektusok és a szinkronhangok egytől-egyig nagyszerűek, bár Clank hangja mindené lehet, csak nem egy robotté. A zenét tulajdonképpen játék alatt észre sem vettem, annyira beépül a játékba – éppen ezért szidni sincs okom. A játék egyébként támogatja a Dolby Pro Logic II hangszabványt (bár amíg nem érzékeli a bekötését, nem választható), a kristálytiszta, profi hangzásvilág így tehát adott.

Az AI kicsit egyszerűen működik: az ellenfelek területet védenek. Ha belépünk az általuk felügyelt zónába, típusuktól függően vagy támadnak, vagy tüzelni kezdenek ránk. Gyorsan kilépve a veszélyes területről, abbahagyják a banzájozást, és visszakucorodnak a területükre. Ezt a hibát – mert ez az – ellensúlyozandó igencsak különbözik egymástól a lőtávuk, az erejük és a gyorsaságuk. Vannak olyan biztonsági robotok is, amelyeknek a hatósugárába kerülve, nagy patáliát csapnak és riasztják a többieket. Ami nagyon tetszett, az a fegyvereink és szerkentyűink változatossága és sokrétűsége. Mindegyik használata egy élmény, és mindig mást kell bevetni. Már csak azért is hajt minket a kíváncsiság, hogy mit tudhatnak még a következőkben megszerezhető cuccok – így a játékmenet soha nem ül le, mindig van egy erős motiváló erő. Majd kihagytam: nemcsak kézifegyverek vannak ám! Egyes bolygókon akár légvédelmi ágyúk irányítófülkéjébe, míg más pályákon vadászgépek nyergébe is bepattanhatunk! Nagy poén a kis robothadsereg vezérlése (nagyon hasonlít a Pikminre, vagy Abe kalandjaira), és a két főhős külön-külön való irányítása is. Nem erőltették agyon – a stílusba már nem illően – a fejtörőket és a minijátékokat sem. Mondjuk igazán eredeti ötletek szinte alig találhatók benne, de kizárólag a legjobb helyekről, tiszta forrásból merítettek – méghozzá nagyszerű minőségben! Az irányítással és a kamerakezeléssel minden klappol. Szavatosság? Végül is nagy, hiszen könnyen indul (nem vágjuk ki az ablakon az első tíz percben a nehézsége miatt), majd fokozatosan nehezedik. Változatos, nem nevezhető túl lineárisnak a játékmenet, a 20 pálya pedig minimum ugyanennyi játékórát ígér (de ekkor csak végigrohanunk a játékon, a tényleges idő ennél jóval hosszabb) és még a sztori sem laposodik el (árulás, veszekedés stb. – csak azért sem lövöm le a poénokat!)

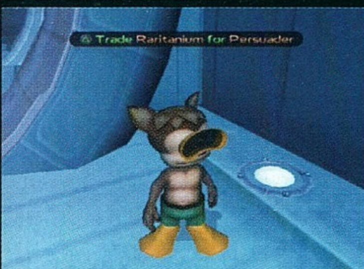
Nagyon jót játszottam a Ratchet and Clankkel, és élveztem a tesztelés minden egyes pillanatát. Ne mondja senki, hogy a platformjátékok a fiatalabbaknak valók – badarság! Az első csavartól az utolsó anyáig profi munka, és még egy árva loading feliratot sem kell bámulnunk pályatöltés közben (az űrhajó repül egyik bolygóról a másikra, hogy ne szakadjon meg a játék folyamatossága). A játék végig lebilincselő, szórakoztató - és ezzel már el is érte a célt, amiért megalkották.

Kozi
kozi@ipma.hu

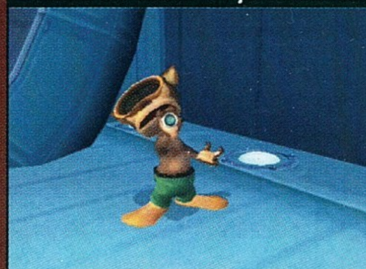
↘ Ha ezt az ásványt leszállítjuk...



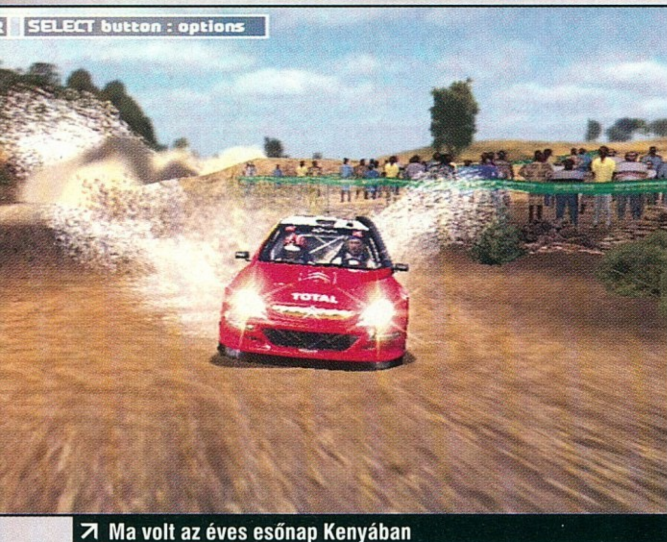
↘ ...ennek a fickónak...



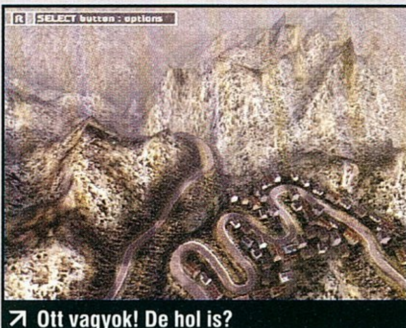
↘ ...már örülhetünk is a jutalmunknak!



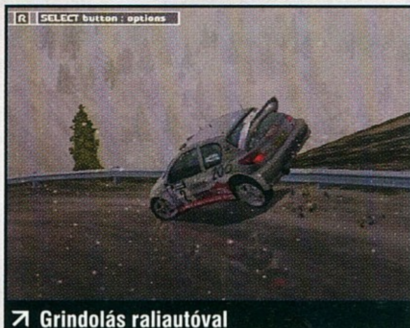
MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK		ÍTÉLET
■ Fantasztikus pályadesign, minden elemében	■ Ratchet & Clank – Sony	GRAFIKA	94	92
■ Rengeteg hasznos fegyver és cucc	■ Jak & Daxter – Sony	HANG	88	
■ A stílus minden bája megtalálható benne	■ Sly Racoon – Sony	SZAVATOSSÁG	85	
ELLENE				
■ Kirobbanóan eredeti ötlet azért nincs benne				
■ Clank hangja nem elég robotszerű				
■ Havonta szeretnénk egy ilyen játékot, nem évente!	1 játékos	PAL	WWW.RATCHETANDCLANKGADGETS.COM	



↗ Ma volt az éves esőnap Kenyában



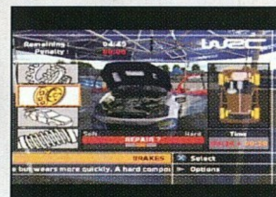
↗ Ott vagyok! De hol is?



↗ Grindolás raliautóval







■ **Megvan a bajnok – de csak célfotóval**

WRC II EXTREME

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** SONY **FEJLESZTŐ** EVOLUTION **MEGJELENÉS** 2002.11.29. **PAL**

Az év vége felé közeledve immáron a WRC versenyidény is véget ért, s annak rendje és módja szerint kihirdethették a győztest, akinek a kiléte mondjuk már régóta nem volt kétséges, hiszen Marcus Gronholm több mint kétszer annyi pontot gyűjtött be, mint a mögötte végzett Petter Solberg. A Peugeot az idén verhetetlennek bizonyult – már legalábbis a finn pilóta közreműködésével.

Minthogy a WRC versenyek "megjátékosításának" jogát öt évre lekötötte a Sony, az idei télen sem kell nélkülöznünk a legrangosabb raliverseny virtuális folytatását. A 2002-es kiadás ezúttal még tökéletesebb másolata a valódi eseményeknek, ami persze el is várható, hiszen időközben a konkurencia alaposan beleerősített, úgyhogy a tavalyi év bajnokával szemben nagyok lettek az elvárások. A játékban természetesen az eredeti autók, csapatok és pilóták szerepelnek (Peugeot 206 WRC, Ford Focus RS WRC 2002, Mitsubishi Lancer Evo WRC, Subaru Impreza WRC 2002, Skoda Octavia WRC, Hyundai Accent WRC, és Citroen Xsara WRC alkotják a mezőnyt), és az eredeti helyszíneken csaphatunk a lóerők közé – ez nyilván nem is volt kérdéses. Tizennégy országban 6-6 versenyszakasz lett lemodellezve, köztük a közönség kedvencének számító Super Special pályák is, amelyeken párbajokat vívhatnak a versenyzők. Cseppet sem eredeti, ugyanakkor nagyon érdekes újítás, hogy ún. Extreme kocsik is vannak (ezeket meg kell nyerni), melyek bár csupán elméleti síkon léteznek, de gyakorlatilag nem lenne semmi akadálya, hogy a valóságban is megépítsék őket. Újabb jó hír, hogy nemcsak ezek az autók lettek nagyon tempósak, hanem a játék töltési sebessége is jelentősen felgyorsult. Ez volt a tavalyi változat egyik legnagyobb gyengesége.

A látvány önmagáért beszél

Rengeteget dolgoztak a grafikai engine tökéletesítésén is, noha az már az elődben sem volt gyenge. A csillogó-villogó autók nemhiába gömbölyödnek rendkívül áramvonalasan, hiszen míg legutóbb 8.000 poligonból állt egy verda, addig most 20.000 poligont mozgósítottak ugyanezen célból. Az ajtókilincsektől a pótkerékig minden reprodukálva lett. A pilóta meg a mitfárer is ott zötykölődik az út egyenetlenségeinek megfelelően, a futamok végeztével pedig örülnek avagy bosszankodnak az eredmény miatt – az érzelmeiket motion captured animációval közlik. A terep is nagy mértékben csinosodott. Az úthoz közeli textúrák négyszer akkora felbontásban pompáznak, ezért "pixelhegyek" helyett teljesen korrekt (azaz olvasható) reklámtáblák, normális bokrok és egyebek suhannak el még akkor is, ha az aszfalthoz közeli "lökhárító nézetet" választjuk. A horizont kirajzolásában pedig a WRC II Extreme egyszerűen verhetetlen – főleg, hogy most duplájára növelték a látótávolságot az elődhöz képest. Hihetetlen mennyiségű tájat pakol ki a PS2 a képernyőre, a korábbiakhoz képest dupla annyi fát elhelyezve rajta. Ez pedig nem csak üres reklámszöveg, mert a visszajátszások során többek közt a közvetítőhelikopterről is szemlélődhetünk, s a magasból hatalmas terület látható be. Egyébként a helyszíneken – csakúgy mint a korábbi rész esetében – műholdas felvételek alapján alakították ki a domborzati viszonyokat, minek eredményeként mindegyik táj valóban olyan karakterű, mint amilyen a valóságban: lejtőkön ereszkedhetünk le, emelkedőkre kaptathatunk fel, kanyargós szerpentinen közlekedhetünk cikkcakkban stb. Külön szót érdemel maga szűk értelemben vett útfelület is. Egy a WRC1-től teljesen függetlenül fejlesztett technológia segítségével majdhogynem négyzetcentiméterről négyzetcentiméterre van feltérképezve az útburkolat, amire még semmilyen más ralijátékban nem volt példa. Szinte hihetetlen mindez annak figyelembe vételével, hogy115 szakasz, összesen 800 km-nyi út van ezzel a módszerrel megalkotva.

Újdonság a víz megjelenése is a játékban. Kisebb vízmosásokon meg tócsákon gázolhatunk át, mire a víz hatalmas sugárban csapódik ki oldalra, s ilyenkor a kamera lencséjére is jut pár csepp. Ha esik az eső, szintén jól néznek ki az elmaszatolódó vízcseppek, bár sajnos a belső nézetből a szélvédőn nem folynak végig – a Colin McRae 3 e tekintetben továbbra is etalon. Megnyerő, ahogy egyéb effektusokkal is igyekeztek megtölteni pályákat, tehát például sarat dagaszthatunk, madarakat zavarhatunk fel a bokrokból, avagy magukat a bokrokat lapíthatjuk ki. Szóval minden tekintetben hozzáadtak egy kis pluszt az első WRC grafikájához.

A szépítgetések

Az első rész talán legnagyobb hibája a rövid szavatossága volt. Nem voltak túl nagyok a követelmények, ráadásul a kocsik túl simulékonyan vették a kanyarokat – így az ember viszonylag rövid időn belül végigjátszhatta

↘ Hiába izzanak a tárcsák, elkéstem ezzel a fékezéssel







↗ Lecövekeltem a 10-es kilométerkőnél



↗ Kicsit átlesek a mitfárer jegyzeteibe









↗ Ritka pillanat: két raliautó útja keresztezi egymást

az összes bajnokságot. Ezt a csorbát most kiköszörülték: az bizonyos, hogy ezúttal nem végzünk olyan hamar az egyes ralikon. Először is remek érzékkel választották meg a nehézségi fokozatokat, illetve hozzájuk a körülményeket. Alapvetően Novice és Professional fokozat választható, majd ezekhez nyerhető meg az Expert fokozat. Novice szinten csupán egyetlen távot kell végigvezetnünk minden egyes napon, és nincs sérülés – tehát ezzel egyetemben karbantartani sem szükséges az autót. A követelmények itt még nem túl nagyok, de azért arra ügyeltek, hogy két-három szarvashibánál többet ne lehessen elkövetnie annak, aki az első helyen akar végezni egy-egy szakaszon.

Professional szinten nagyságrendileg többet kell tudni. A durva megmozdulásainktól a kocsi amortizálódik, s csak minden második verseny után van lehetőségünk javíttatásra. Ráadásul nem biztos, hogy a szerelőinknek minden munkára lesz elég idejük, így nekünk kell eldöntenünk, melyek a legsürgősebb javítanivalók. A követelményrendszer a valódi ralikhoz igazodik, tehát apróbb vezetési hibákon is elúszhat a győzelem. Ha csak egyszer is lebukfencezünk egy hegyoldalon, már vesztett ügyünk van. (Ilyenkor három másodpercet kell várnunk, hogy visszakerüljünk a pályára.)

A WRC-bajnokságon a teljesítményünk nyilvántartása nem egészen élethű, mert az egyszerűség kedvéért mindig tudni lehet, futott-e valaki nálunk jobb időt. (Olyan, mintha állandóan mi lennénk az utolsó induló a versenyeken.) Menet közben ennek megfelelően színeződnek át pirosra vagy zöldre az egyes szakaszokat jelző kis négyzetek, illetve egy visszaszámlálást is láthatunk felül, hogy mennyi időnk van még beérni következő ellenőrzési ponthoz. E felhasználóbarát megoldásnak köszönhetően mindig tisztában vagyunk vele, mennyivel maradtunk el vagy lettünk jobbak a legfőbb riválisunknál, s ennek tükrében fokozhatunk a tempón, avagy a pozíciónk biztonságos megőrzése érdekében inkább visszavehetünk abból. A futamok végeztével a szakaszok külön-külön is kiértékelésre kerülnek – elvégre az, hogy vezettünk meghatározott ponton, nem feltétlenül jelenti azt, hogy az adott szakaszon nyújtott teljesítményünk is a legjobb volt, illetve ugyanígy előfordulhat, hogy a legjobbak voltunk egy-egy szakaszon, mégis az összesítésben elmaradunk a legjobb eredménytől. A számokat tanulmányozva közben elkezdődik a visszajátszás, ami igencsak látványosra sikeredett. Minden elképzelhető TV-s kameranézeten végigmehetünk, s el is menthetjük a visszajátszásokat. Csak a menüzés szokatlan kissé. Az X ugyanis nem jelent semmit (illetve eltünteti az eredménytáblát), a Starttal meg az opció menübe juthatunk, ahol a gyakorlatlan játékos könnyen a kilépésre bökhet, majd csodálkozik, miért is került vissza a főmenübe (és veszett el az állása). A megoldást a Select gomb használata jelenti: ezzel hozhatjuk be a visszajátszással kapcsolatos opciókat, s a visszajátszásból való kilépéssel mehetünk tovább.

FELBŐGNEK A MOTOROK

Nem tudni biztosan, hogy a WRC II zenéje mennyi embernek okoz majd maradandó élményt (a Chemical Brothers szerzeményéről van szó), viszont a hangeffektusokra senki sem panaszkodhat. Jerry Ibottson, a játék hangmérnöke az elmúlt egy évet azzal töltötte, hogy világszerte a ralikat járta, és az autók hangján túlmenően minden lehetséges zajt felvett, ami egy versenyt övezhet. A karambolok csattanását, a szurkolók moraját éppúgy rögzítette, mint a közvetítő helikopter rotorjának suhogását, vagy a környező állatvilág hangjait. Jerry még rádiósként kezdte a BBC-nél, ezért állítása szerint ő kicsit más szemszögből közelíti meg a játékok hangzását – az mindenesetre biztos, hogy elég maximalista a fickó. A motorhangok rögzítésére például az egy általánosan elfogadott módszer, hogy egy parkoló autó motorját "túráztatják", de ez neki nem volt elég. Mozgásban lévő ralikocsik "szinkronizálták" a játékot, s külön felvétel készült belülről, meg kívülről – ügyelve arra, hogy majdan a belső nézetnél halkabb legyen mind a motor, mind a váltások zaja, ugyanakkor lehessen hallani az autó aljához ütődő kavicsokat.



Mint a valóságban?

A valósághűséget tekintve a legnagyobb léptékben a fizikai modellezés fejlődött. Tavaly a realisztikusság csak annyiban nyilvánult meg, hogy a megfelelő ívre ráállva, illetve azután ügyesen ellenkormányozva szépen siklott a kocsi a kanyarokban – nem játszott közre több tényező. Most más a helyzet: a kerekek érezhetően kölcsönhatásban vannak a talajjal, ami





↘ Ebben a nagy sötétben kicsit elvétettem az irányt



↘ Minek az ablaktörlő? Alig szállingózik a hó!



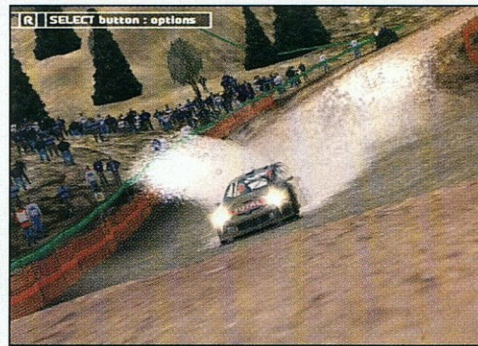
↘ Egy kis extra produkció az unott nézőknek



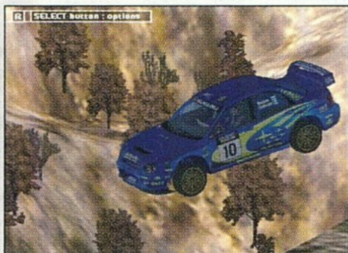
↗ Ezt a kápolnát is miért pont ide kellett építeni?

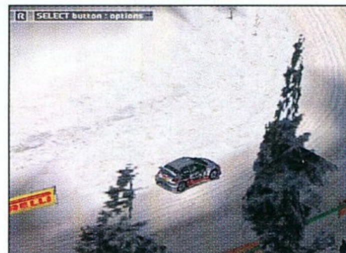
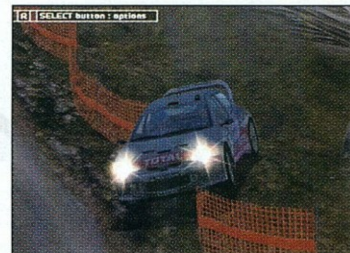


↗ Úgy döntöttem, ezek itt csak zavarják a tájképet



↗ Hidegzuhany szolgáltatás a nézőknek - ingyen!



teli van apró kis bukkanókkal, s ezáltal fel kell készülnünk váratlan irányváltoztatásokra. Teljesen átformálták a fizikai hatásokat, ezért minden egyes kis göröngy megdobhatja a kocsit. Aki túl nagy tempót erőltet, az előbb-utóbb elkerülhetetlenül bukni fog. Sajnos ennek inverzeként viszont a balesetek totálisan természetellenesek. A borulásoknál keljfeljancsi módjára szinte mindig talpra áll a kocsi, ami ugyan segítségként fogható fel, de hülyén néz ki. Az ütközések meg szintén hülyén néznek ki, ámde még baromi idegesítőek is. Éppen hogy nekikoccanunk valami kerítésnek, mire a játék úgy reagál, mintha frontálisan kaptunk volna telibe egy fát. (ld. a DVD-n a reklámtáblás koccokat) Vagy nagyjából egy fokos szögben egy hangyányit nekisúrlódunk a szalagkorlátnak, és az autó keresztbe fordul... Ez bizony egy vicc – de olyan vicc, amin csak kínunkban vigyorgunk. Ezenkívül – ki tudja miért – a közlekedési táblákat a Colin McRae 3-hez hasonlóan kitüntetett figyelemben részesítették, s itt sem lehet kitörni őket. Az ideiglenes korlátok is kicsit bénák. Megoldották ugyan, hogy át lehessen szakítani őket, de a széttépett nylonszalag nem lengedezik olyan szépen, mint a Colin 3-ban, hanem csak eltűnik. Ez egyébként idáig még nem is lenne említésre érdemes, viszont az már tényleg röhejes, hogy gyakran – főleg amikor nézők állnak oldalt – két korlát is van: egy átszakítható, és egy átszakíthatatlan. Az ilyen dupla korlátok legalább olyan idétlenül néznek ki, mint az első részben magányosan álldogáló, betonfal szakítószilárdságával rendelkező nézők – akikből tegyük hozzá, most is akad pár.



A fizikával egyetemben az autónk sérülésmodellje is kétféle arcát mutatja. Remekül kitörnek az ablakok meg a lámpák, és roncsolódik a kasztni, viszont közel sem olyan természetes a jelenség, mint a Colin 3-ban vagy akár a V-Rally 3-ban. A kisebb falnak csapódásoktól ugyanis egy karcolás sem keletkezik a fényezésen, irreálisan nagyokat kell bukfencezni ahhoz, hogy komoly sérülések látszódjanak. Ha nem kifejezetten azt teszteljük, hogy mennyire lehet összetörni az autót, akkor a törésminta aprólékos kidolgozását talán észre sem vesszük.

A megnövelt tartalom

A WRC II-ben szemlátomást igyekeztek kibővíteni az üzemmódok számát – e tekintetben az első rész nem nagyon jeleskedett. A Quick Race-móddal szokás szerint fejest ugorhatunk egy verseny közepébe – semmi pályaválasztás, és autót is a gép utal ki nekünk. A Time Trial móddal bármelyik szakaszon végigmehetünk, s próbálhatunk egy rekord időt futni tetszőleges autót választva. A WRC-vel indíthatjuk ugyebár

NYERJ EGY RALIAUTÓT!

Úgy tűnik, tavaly nagy sikere volt a WRC Challenge-nek, ugyanis a WRC II-vel ismét megrendezésre kerül a virtuális világbajnokság – magyarán az Internet segítségével megint összemérhetik a legjobb eredményeiket az igazi profik. A tavalyi versenyhez képest leegyszerűsödtek a szabályok: a Challenge módban ezúttal már eleve nyitva van valamennyi rali, és a játék hivatalos weboldalán november 27-től egészen 2003 május 31-ig bármikor bejegyeztethető az ezeken elért eredmény. Akit bővebben is érdekel a dolog, az látogasson el a www.wrc2extreme.com-ra – talán elfogadnak nevezést kis hazánkból is. Ja és hogy mit lehet nyerni? Minden ország bajnoka egy rádióirányítós WRC kocsival lesz gazdagabb, valamint kap egy meghívást a döntőre, ahonnan a bajnokok bajnoka a hivatalos Ford Focus bemutatókocsival távozhat, amit korábban Carlos Sainz vezetett.



↘ De jó lenne látni valamit, talán van kint valami érdekes...



↘ A gyakorlott ralis mindig megtalálja az egyenes utat

	Your time	Best time
split 01	01:01.97	01:01.05
split 02	00:44.35	00:46.43
split 03	00:50.29	00:50.71
split 04	01:16.55	01:16.30
split 05	00:44.75	00:43.37
penalties	00:00.00	
overall time	04:37.91	04:37.86

× continue

↗ Öt századmásodperc! Mindjárt mondok valami csúnyát...









↗ Akkor most se előre, se hátra?



↗ Talán általam még a Skoda is esélyhez jut

AZ EXTREME KOCSIK

A '80-as években egészen másképp nézett ki a ralisport, mint manapság. Az autók szédületes teljesítményre és végsebességre tettek szert, viszont a biztonságtechnika még gyerekcipőben járt. Sehol sem voltak azok a ma használatos technológiák, amelyekkel a jármű stabilitását biztosítani lehet, úgyhogy a "B" csoportos autók túl gyorsnak lettek minősítve a versenyzéshez. Jónéhány súlyos baleset után ki is tiltották őket a rali világából. Az Evolution azonban úgy érezte, eljött az idő, hogy visszatérjenek, s ezért tárgyalásokat kezdett az International Sportsworld Communicators-szal (a WRC jogok tulajdonosával), hogy feltámasszák ezt a betiltott kategóriát. A húszéves kocsik persze mostanság nem lennének annyira csábítóak, úgyhogy a megegyezés eredményeként a játék készítői egy-egy üres lapot nyújthattak át valamennyi WRC csapat főmérnökének, hogy vázolják fel arra, miként is képzelnének el egy olyan autót, aminél nincsenek korlátozások. A csapatok örömmel tettek eleget a felkérésnek, s részletes adatokkal szolgáltak az autó külső megjelenését illetően épp úgy, mint az egyéb technikai adatokra vonatkozólag (amelyek valós tényeken alapulnak). Szemlátomást nem fogták vissza magukat, hiszen a leggyengébb Hyundai Accent Extreme is 600 lóerős motorral van felszerelve.



a világversenyt. Amennyiben a Professional szintet választjuk, úgy minden nap kezdetén (egy napon két futam kerül megrendezésre) a szerelők sátránál kezdünk. Ha az előző szakaszon lestrapáltuk a gépet, javíthatjuk az egyes alkatrészeket, valamint – ha úgy tartja úri kedvünk – állíthatunk is rajtuk. A következő dolgokon mehetünk végig: sebességváltó, fékek, kasztni, felfüggesztés, kormányelfordulási szög, felfüggesztés magasság, gumik, kormányzás. A beállításokat el is menthetjük, avagy ha érzésünk szerint valamit nagyon elrontottunk, megkérhetjük a mérnökeinket, hogy készítsék fel helyettünk az autót. Bármin is állítunk, az időbe kerül, s minthogy határidőhöz van kötve a szerelgetés, figyelni kell az órát, mert amennyiben átlépjük a megengedett időt, úgy büntetést kapunk. Mentésre mindegyik nap végén van lehetőség, de sajnos csupán egy állást hajlandó a gép eltárolni, ezért alaposan gondoljuk meg, hogy érdemes-e felülírni az előzőt!

A játéknak szinte mindegyik módját játszhatjuk akár négyjátékos módban is – persze egymás után indulva. Ez alól csak a Quick Race és a Head to Head mód kivétel: ez utóbbi kifejezetten két játékosra van tervezve. Az osztott képernyős játék érdekessége, hogy a rali szabályait itt sem rúghatjuk fel, például az ellenfelet nem lehet leszorítani, merthogy csak szellemautóként látjuk a saját képernyőnkön. Csakis a Super Special pályákon van ugyebár valódi ellenfél. Bár ha már itt tartunk, az is csak látszólag valódi, mert elméletileg ugyan sosem találkozik a két autó, gyakorlatilag ez mégis lehetséges (hiszen a két párhuzamos sáv valójában egymásba hurkolódik, ergo ami az egyik indulónak a startvonal, az a másik számára a táv fele), s ütközésdetektálásnak nyoma sincs – simán átmennek egymáson az autók…

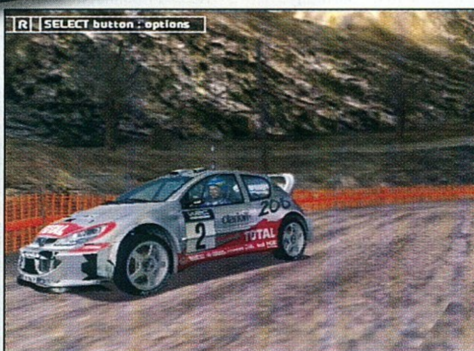
Aki szereti az egyvelegeket, az a Custom Rallyval vegyítheti is a különböző nemzeti ralik szakaszait, illetve arra is van mód, hogy a ralikat keverjük össze-vissza – erről szól a Custom Championship, vagyis az egyéni bajnokság. Végül van még a Rally Challenge pont, amivel világméretű WRC bajnokságra nevezhetünk be az Interneten (lásd a boxunkat).

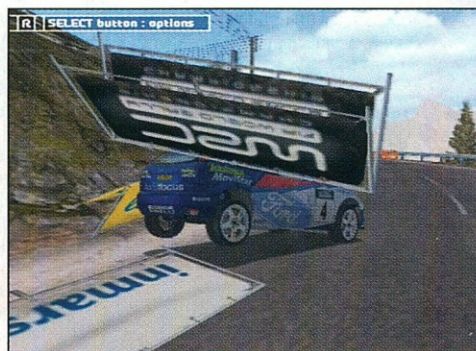
Megszokható

Minthogy pro és kontra már sokminden elhangzott a WRC II mellett és ellen, nem is tudom, hirtelenjében mit mondjak a megszállott raliőrülteknek. Azt hiszem, nem tévedek azzal kapcsolatban, hogy a régi WRC kedvelői az új résszel szemben némi fenntartással fognak viseltetni, de miután elsajátították a megfelelő vezetési stílust (és nem sodródnak ki), legalább annyira fogják élvezni a játékot mint jómagam. Mi tagadás: én is igazából egy olyan ralinak örültem volna, amiben a Colin McRae 3-ban alkalmazott fizikai modell szerint törnek az autók, a kormányzás kicsit közelebb áll a V-Rally 3-ban általam megszokotthoz, és a WRC II Extreme pályáin és üzemmódjaiban bizonyíthattam volna a tehetség(telenség)emet. De hát mint tudjuk, abszolúte tökéletes dolgok ritkán születnek.

V.Z.
vzoli@ipma.hu







MELLETTE
- Eredeti WRC kocsik + Extreme kocsik
- Csodálatos tájak
- Jól eltalált nehézségi szint

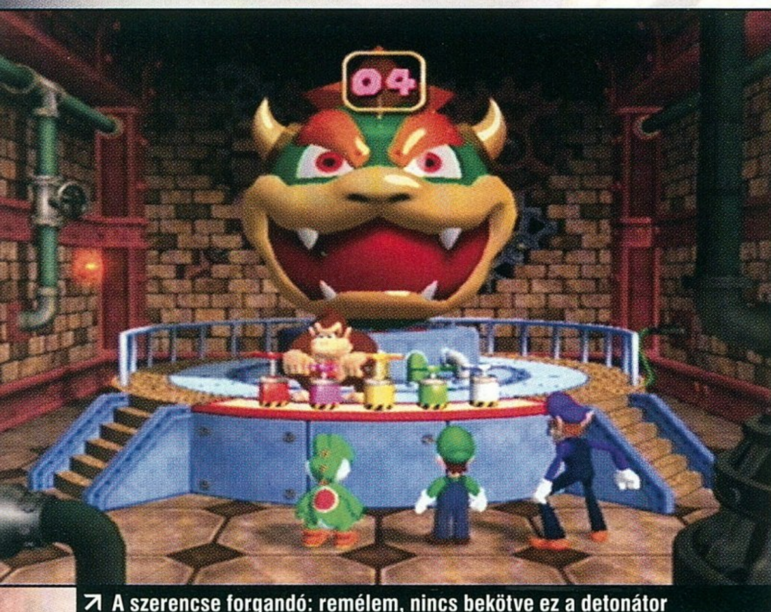
ELLENE
- Ütközéseknél állandóan keresztbefordul a kocsi
- A törésminta nem a legtökéletesebb
- Csak egy állást lehet menteni

PEREPUTTY
- WRC II Extreme *Sony*
- V-Rally 3 *Infogrames*
- Colin McRae Rally 3 *Codemasters*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	95
HANG	95
SZAVATOSSÁG	90

ÍTÉLET
93

2 játékos PAL WWW.WRC2EXTREME.COM



↗ A szerencse forgandó: remélem, nincs bekötve ez a detonátor



↗ Zongoralecke csakis törpéknek



↗ Daisy jól kifogta ezt a mini-játékot



↗ Gyorséttermi munka, jó fizetés



↗ Az összehangolt evezés eredménye

■ Kockajáték a Kockán

MARIO PARTY 4

TÍPUS TÁRSASJÁTÉK **KIADÓ** NINTENDO **FEJLESZTŐ** HUDSON SOFT **MEGJELENÉS** 2002.11.29. **PAL** 2002.10.22. **NTSC**

A társasjátékokat mindenki szereti. Ebből az alapigazságból indult ki a Ninendo, amikor 1999-ben elkészítette az első Mario Partyt, ami egy új megvilágításba helyezte a szórakozásnak eme ősrégi műfaját. Az N64 segítségével a virtuális térbe kerültek át a klasszikus táblák, melyeken egyszerű bábuk helyett a Nintendo közkedvelt figuráival tehettük meg a kockán kidobott lépésszámot. Az elgondolás számlátomást bevált, hiszen az N64 pályafutása alatt háromrészes sorozattá bővült a játék, és akkor még nem is beszéltünk a konkurenciáról, akik megpróbálták – több-kevesebb sikerrel – ellopni az ötletet.

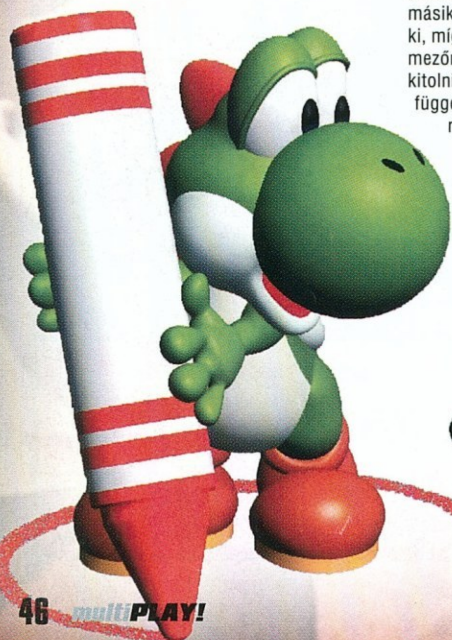
A Mario Party-sorozat attól igazán nagyszerű, hogy úgy sikerült körökre bontott játékmenetet kialakítani, hogy a négy résztvevő sosem unatkozik. Elvből nincsenek olyan mezők a táblán, mint „kimaradsz X számú körből", ellenben minden kör végén van egy-egy mini-játék, amiben valamennyi versenyző részt vesz, s nagyszerűen lehet élvezkedni a többi játékos froclizásával. Tehát még ha gépi versenyzők ellen nyomulunk (ami ugyebár nem a legtipikusabb felhasználási módja egy társasjátéknak), akkor sincs olyan, hogy letehetjük az irányítót, mert ránk csak jó sokára kerül sor.

A mini-játékoknak számos fajtája van – és rátérve a GameCube-on futó negyedik epizódra, ezúttal ötven különféle vicces erőpróbán lehet mérkőzni. Egyes játékok az ügyességünket, mások a logikánkat, megint mások a fürgeségünket teszik próbára, és gyakran taktikázás is szükséges, hiszen az erőviszonyok különbözőképp alakulhatnak – nem csupán mindenki-mindenki ellen típusú játékok vannak. A sors kezét a mezők színei testesítik meg, merthogy annak megfelelően kerülnek egy csapatba a versenyzők, hogy a kör végén milyen színen állnak. Ha két játékos piros mezőn áll, míg a másik kettő kéken, akkor két csapat alakul ki, míg ha csak egy játékos áll más színű mezőn, akkor az összes többi vele próbál kitolni – illetve az adott mini-játék jellegétől függően ő szúrhat ki a társaival. Hogy konkrétan milyen mini-játékra kerül sor, az abszolúte a véletlen műve. (A kedvenceinkből készítettünk egy kis válogatást, ami reméljük, híven szemlélteti, milyen – dilinyós – kihívásokra lehet számítani.)

Maguk a táblák is elég sokfélék, és ez összefügg a kerettörténettel – merthogy a játéknak ilyene is van. Az intro animációból értesülhetünk róla, hogy Marioék kastélya felé egy azonosíthatatlan repülő tárgy közeledik. A nemzetközi helyzet egyre fokozódik, de hamar kiderül: felesleges az aggodalom, mert csak a „Parti Kocka" teszi látogatását a Mushroom királyságban, melynek fedélzetén megünnepelhetjük a születésnapunkat. A jeles nap alkalmából természetesen ajándékokat is kapunk, ám ahhoz, hogy ezeket valóban magunkénak tudhassuk, előbb még meg kell nyernünk pár menetet különböző társasjátékokban. Az ünnepelt személyét magunk választhatjuk meg: Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Daisy, Donkey Kong, Wario, és Waluigi lehet a szerencsés. A játék fix négy résztvevővel zajlik – ha nincs elég játékos, a többi figurát a gép fogja irányítani.

A Parti Kockában néhány furcsa, ámde a korábbi Mario játékokból már ismerős fazon lesz a házigazda, s mindegyikük egy-egy sajátos táblára invitál minket. Goomba „kapzsiság gálája" kaszinóban van elhelyezve, Shy Guy „dzungel bulija" őserdővel benőtt romok között lesz megrendezve, Toad „vidámpark őrületén" hatalmas kávéscsészékben pöröghetünk, Boo „szellembálján" mintha egy kísértetkastélyba látogatnánk, végül Koopa „tengerpartiján" pedig meg kell fizetnünk a paradicsomi környezetet, és segítenünk kell a házigazdának egy hotelt felhúzni – azaz a megfelelő mezőkre lépve pénzadományokban kell részesítenünk.

A pénz központi szerepet játszik valamennyi táblán. Indulásnál 10 talléros alaptőkével rendelkezik mindenki, és a piros és kék mezőkre kell ügyelni: a kékek pénzt adnak, a pirosak pedig pénzt vesznek el. A gyarapodó vagyonunkat sokmindenre költhetjük, de a legfontosabb persze az, hogy csillagokat vegyünk belőle. Ugyanis – ahogy az már a Mario Party korábbi részei-





↘ Jó fej ez a Koopa Kid - de miért nem csak Luigival kekeckedik?



A LEGVICCESEBB MINI-JÁTÉKOK

NYOMASZTÓ OLVASMÁNY



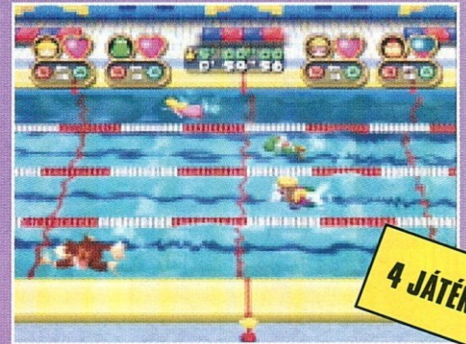
A játékosok egy képeskönyvbe lapoznak bele, melynek lapjai kíméletlenül kilapítják az alatta tartózkodókat – hacsak nem sikerül időben egy lyukas képhez húzódniuk. A helyzet felmérésében sokat segítenek az árnyékok, hiszen a beszűrődő fény megmutatja hova érkeznek a lyukak. A könyv egyre gyorsabban lapozódik, ezért nem tudjuk magunkat teljesen átrágni az olvasmányon – legfeljebb kísérletet tehetünk rá az extráknál, ahol egy túlélő módnál is „olvasgathatunk".

A TÖRVÉNY HOSSZÚ KEZE



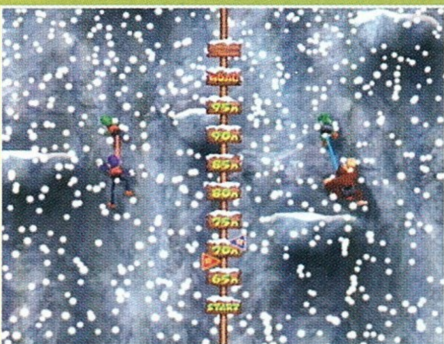
Egy körözött egyént kell elfognunk, s ehhez egy jó hosszú kart használhatunk. Körülöttünk ablakok helyezkednek el, melyek mögül mindenféle figurák kukucskálnak kifelé, s közülük kell kiszúrnunk a körözési plakáton látható alakot. Érdekes módon az L/R gombokkal forgolódhatunk, s az analóg karral csak a magasságot állítjuk. A játékot akkor nyerjük meg, ha nekünk sikerül a leghamarabb háromszor elkapni a jómadarat.

VEGYESÚSZÁS



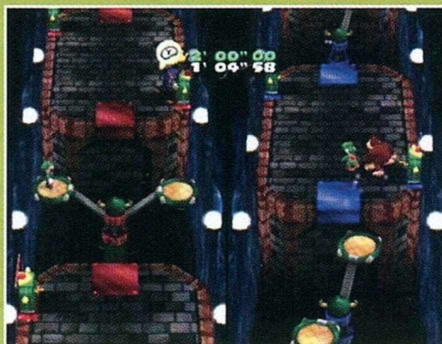
A vegyesúszásnál az a legnagyobb kiszúrás, hogy az irányítás folyamatosan változik. A mellúszásnál az A+B-vel tempózhatunk, a hátúszásnál az L és R-t kell felváltva nyomkodnunk, végül a gyorsúszáshoz az A és B-t szintén felváltva kell nyomkodni. Hogy ne egyen túl egyszerű, beépítettek továbbá egy fáradtságjelzőt is: ha hirtelen túlzottan megerőltetjük magunkat, kiürül a szívecskénk, s teljesen leblokkolunk – tehát be kell osztani az erőt.

FÜGGŐ-JÁTSZMA



A hegymászás az egyik személyes kedvencem. Jól érvényesül a kettő-kettő elleni felállás, hiszen a partnerek össze vannak kötve, s ha bármelyikük hibázik, akkor a másikuk még enyhíthet a bajon. Természetesen a csúcs felé kell haladni, miközben vigyázni kell az orkánerejű széllökésekre. Amikor elkezd fújni a szél, az A-val lehet megkapaszkodni. Ha ezt nem tesszük meg időben, visszazuhanunk egy kicsit – illetve mindkét fél hibája esetén nem is kicsit.

PÁRBAN A VÁRBAN



Ez az egyik legösszetettebb páros mini-játék. A duóknak először is kapcsolók segítségével kell eltüntetni egymás elől az akadályokat, majd ugyanígy karok húzogatásával működtethetik a forgó karokat, amikkel átkelhetnek a szakadékok felett. A pálya második részében csövekbe lehet beugorni, de csak egy visz tovább, és ezt kell megtalálni. A legvégén léghajóval lehet távozni, amit azonban még fel is kell előtte pumpálni.

SIKLÓERNYŐ



A siklóernyőzés egy pénzgyűjtögetős szint, s némi összhangot igényel a párba került játékosoktól. Az egyik játékos a motorcsónakban ül, s annak sebességével az ejtőernyős magasságát befolyásolja, míg a másik fél csak jobbra-balra kitérésekkel járulhat hozzá az érmék elkapásához. A csónakban ülőre ezen kívül azért is több feladat vár, mert a tengeren mindenféle akadályokat is kerülgetnie kell.

HÚZD MEG JOBBAN...



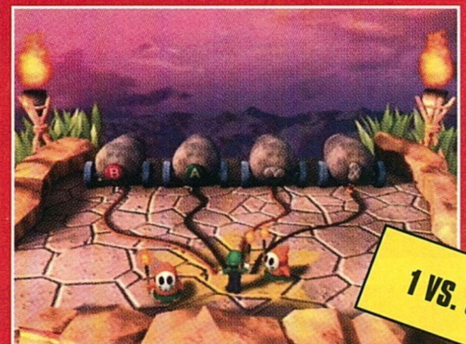
A sors igazán elbánik azzal, aki a víztartályok feltöltésénél egyedül marad. Ugyanis míg a többiek élő láncot alkotva serénykednek a maguk tartályánál, s az egyes játékosoknak csak akkor kell egy gombot lenyomniuk, amikor hozzájuk érkezik a vödör, addig a bal oldali szereplőnek egy bizonyos szekvencia szerint kell lenyomnia az irányító gombjait, s ezzel szivattyúzhatja a vizet.

KARHATALOM



Bizonyára mindenki játszott már olyan plüssmaci-halászós automatával, ahol egyetlen gomb nyomva tartásával kell meghatározni, hogy a markoló karja hol ereszkedjen le. Ennél a mini-játéknál ugyanez a felállás, csakhogy a markolósnak a riválisokat kell kihalásznia egy körhintáról. A potenciális áldozatok gömbbe vannak zárva, így nehezen tudnak elmenekülni, viszont elvegyülhetnek néhány Shy Guy közé, akik alaposan megzavarhatják a gépkezelőt.

BUMM-JÓCSKA



Egy elég vicces bújócskán lehet részt venni, merthogy ágyúcsövekbe kell elrejtőzni. Amikor a kamera csak a hunyót mutatja, a többiek akkor nyomhatják le az ágyúkhoz párosított gombokat, majd imádkozhatnak, hogy a tűzérré átvedlő társuk nehogy azt a kanócot gyújtsa meg, ami épp hozzájuk vezet. Négy ágyú a választék, s a hunyó ebből hármat süthet el, tehát matematikailag neki kedvez a helyzet.

NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, a Stadlbauer Kft által felajánlott Mario Party 4 (GC) játékot sorsoljuk ki:

Sorolj fel három GameCube-játékot, amelyben szerepel Mario!

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2003. január 8-ig kérjük címünkre eljuttatni:

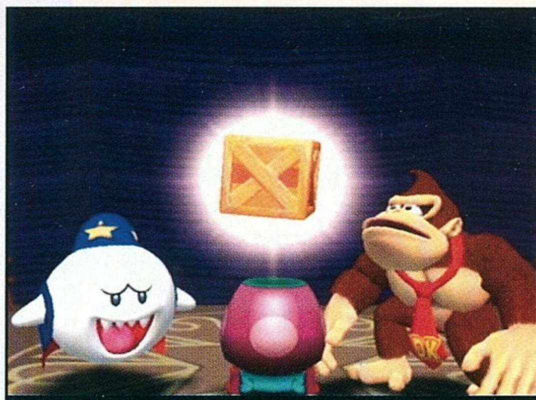
Multiplay!
IPMA Media Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.

A borítékra kérjük írd rá: 'Mario Party 4-játék'. A játékban a 2003. január 8-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.





↗ A sárga csövön csak Hüvelyk Matyiként lehet átjutni



↗ Donkey-nak tátva maradt a szája a meglepetéstől...

ben is megszokott volt – a játékban az nyer, aki adott forduló után a legtöbb csillagot mondhatja a magáénak. Csillagokat a házigazdától vehetünk, aki a pályán mindig máshol üti fel a tanyáját, valahányszor eladott valakinek egy csillagot. A csillagszerzés egy másik módja, ha vagyunk olyan szerencsések, hogy rálépünk egy ún. titkos blokkra, továbbá még egyéb lehetőségek is adódnak, amikről hamarosan szó esik.

A pályák eleinte talán kissé kuszáknak tűnnek, de valójában pofonegyszerűek – főleg ha már tudjuk, mi mire való. A piros és kék mezőkön kívül először is vannak az „esemény" mezők, amelyek valami pályaspecifikus dolgot indítanak be: például a vidámparkban a hullámvasutat, ami átkergeti az útjába kerülő karaktereket a pályán. A teleportmezők ugyanakkor átrepítik a játékost az egyik – rulettkerékkel kiválasztott – riválisához. A bombával jelölt mezők Battle mini-játékokat indítanak be, amelyeknek az a sajátosságuk, hogy minden játékosnak kockáztatnia kell egy véletlenszerűen meghatározott összeget, s a nyertes viszi majd a bankot. Remek pénzszerzési lehetőség. (Ennek ellentéte a szörnyfejes Bowser mező, amin viszont csakis veszteni lehet. Néha Koopa Kid jelenik meg, hogy lenyúljon ezt-azt, vagy Bowser egy mini-játékhoz kerülünk, akin szintén csúfot űz a játékosokból.) Néha színes csillagokra is léphetünk, mire egy flipperasztalhoz kerülünk, s a golyót a megfelelő helyre juttatva tranzakciókat hajthatunk végre a játékosok között. Jobbára a szerencse dönti el, ki ad kinek és mit. A leggyakrabban végül gombás mezőkre léphetünk, melyeknél két láda közül választhatunk. A ládákból varázsgombák kerülnek elő, kétféle színben, egyenként kétféle erősségben. A gombák a tárgylistánkba kerülnek, s onnan vehetjük elő őket, ha használni akarjuk. A Mega gomba által óriásira növelhetjük a karakterünket, akivel így kétszer dobhatunk, s minden utunkba kerülő versenytársból 10 tallért taposhatunk ki – igaz, a pálya egyéb eseményeiben nem vehetünk részt. Ugyanilyen gomba van Super változatban is, amivel már háromszor lehet dobni! A Mini gomba ellentétes eredményt vált ki. Apróra zsugorodva átmehetünk szűk csővezetékeken, valamint ún. mini mini-játékokat is beindíthatunk – viszont a kocka csak ötig fog pörögni (tíz helyett). A Super Mini gombákkal viszont kétszer dobhatunk.



Amikor ránk kerül a sor (azaz már pörög a kockánk), tárgyakat használni a B gomb lenyomásával tudunk, s hogy éppen mit érdemes használni, ahhoz hasznos segítség a Z gomb, amivel megvizsgálhatjuk a pályát, és frankó az R-rel aktiválható kizoomolás is. Például vannak elágazások, amelyeknél kötelező a haladási irány, s az irány minden egyes játékos után átvált – ilyenkor ugyebár nem árt tudni, mennyit kell dobnunk az elágazás eléréséhez, vagy (ha másfelé akarunk menni) az átengedéséhez másik játékos számára. A különleges helyek holléte szintén értékes információ. Ilyen hely a lottózó, ahol mondjuk tényleg annyi esélyünk van, mint a lottón. Boo, a szellem otthonát felkeresve annál több örömben lehet részünk. Nincs ugyanis annál alávalóbb/felemelőbb, mint az utolsó körben csillagot lopatni Booval, s ezzel nyerni meg a partit. Amennyiben a szellem csak pénzt akar lopni (a megbízónak ez 50 helyett mindössze 5 tallérjába kerül), úgy az áldozat csökkentheti a veszteségét, ha az A nyomkodásával megpróbálja elhessegetni a tolvajt. Boot egy bizonyos kristálygömbbel is megidézhetjük, amit azonban előbb meg kell venni – és ezzel rá is térhetünk a következő különleges hely, a bolt jelentőségére. A játékosok a boltokban költik el a pénzük nagy részét, ahol a gombákon és a kristálygömbön kívül olyan „finomságok" kaphatók, mint például a helycsere cső, a tárgycsere-kártya, a Chomp hívó (amivel máshová zavarhatjuk a házigazdát), a Bowser ruha (ezzel 30 tallért nyúlhatunk le minden utunkba kerülő játékostól), vagy a csodalámpa (amiben egy dzsinn lakik, aki egyből a házigazdához tud vinni minket).

Amikor egy játék a befejezéséhez közeledik, kicsit felgyorsulnak az események. Öt menettel a parti vége előtt megtörténik a tombolajegyek kisorsolása, plusz az utolsó versenyző megforgathat egy szerencsekereket, aminek a körcikkei a szabályokon változtatnak kicsit (az esetek túlnyomó részében a nyerhető/veszíthető összegek száma duplázódik meg). A legvégén még az eredményhirdetésnél is bónuszokat oszt ki a házigazda, ezért esetenként az utolsó pillanatban dől el minden – a mini-játékok legjobb szereplője, a legtöbb pénzt gyűjtő játékos, és az esemény-mezőket sűrűn látogató játékos mind kap egy-egy csillagot.

A játékmódokból alapvetően kettő van. Ha a barátainkkal akarunk játszani, akkor a Party módot kell elindítanunk. Tetszőleges táblán, kétféle módon lehet játszani: a Battle Royal módnál mindenki mindenki ellen küzd, míg a Team Match-nél két csapatot alkothatunk. Utóbbi esetben nem lesznek 1-3 elrendezésű mini-játékok, a csapatjátékoknál pedig mindig a kiválasztott társunkkal leszünk. A Party módban megadhatjuk a körök számát, meghatározhatjuk, milyen típusú mini-játékok szerepeljenek, a bónuszokat ki/bekapcsolhatjuk, s csillagok odaajándékozásával némi előnyt is adhatunk egyes karaktereknek. (Bónuszok alatt a rejtett blokkok értendőek, valamint azok a csillagok, amik a menetek végén kerülnek kiosztásra.)

A másik játéktípus a Story-mód, amivel a már említett születésnapi parti zajlik le. Egy kiválasztott karakterrel végigmehetünk valamennyi pályán, és sikeresen szerepelve – mini-játékokon legyőzve még a házigazdákat is – különböző szuveníreket nyerhetünk, amelyek a főmenü Present Room pontjánál lesznek elhelyezve.

A főmenüben ezeken kívül két kiegészítő üzemmód is leledzik: megnézhetjük külön is a mini-játékokat, valamint az Extra Roomnál rendhagyó játékokat indíthatunk (például táblát mini-játékok nélkül, avagy túlélős mini-játékot, illetve akad pár mini-játék, amiben csak egyetlen versenyző vesz részt).

Végigtekintve a mini-játékok sokszínűségén megállapíthatjuk: a Mario Party 4 szerencsére most is lett olyan hangulatos, mint a korábbi részei. Az elődjeihez hasonlóan nem egy technikai csoda, a grafika mondhatni funkcionális, de ez egyáltalán nem érdekes. Csupán az ötletes mini-játékokra van szükség, hogy biztosítva legyen kisebb baráti körünk egész napi (heti/havi/évi...) szórakozása – és ezekből kapunk bizony rendesen.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

MELLETTE
- Klassz minijátékok
- Körökre osztott, mégis gyors játékmenet
- Jól kitalált üzemmódok

ELLENE
- A sztori túlságosan egyszerű
- Több választható karakter is elfért volna
- A grafika lehetne igényesebb is

PEREPUTTY
- Mario Party 4 – *Nintendo*
- Pac-Man Fever – *Namco*
- Nickelodeon Party Blast – *Infogrames*

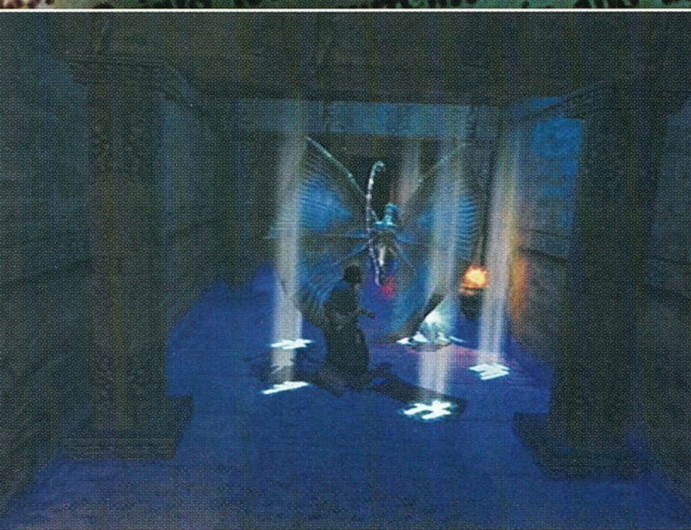
ÖSSZETEVŐK

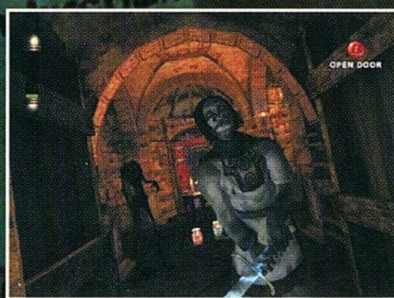
GRAFIKA	65
HANG	74
SZAVATOSSÁG	90

ÍTÉLET

83

4 játékos PAL WWW.MARIOPARTY.COM


↗ Az ilyetén szárnyasokat hátulról lehet támadni



↗ Anthony elég rossz bőrben van



↗ Gyertyát gyújtunk az isteneknek







■ **Hallucinogén játék (*Remek cím, Zoli! Miért nem inkább bad trip?! - a szerk.*)**

ETERNAL DARKNESS SANITY'S REQUIEM

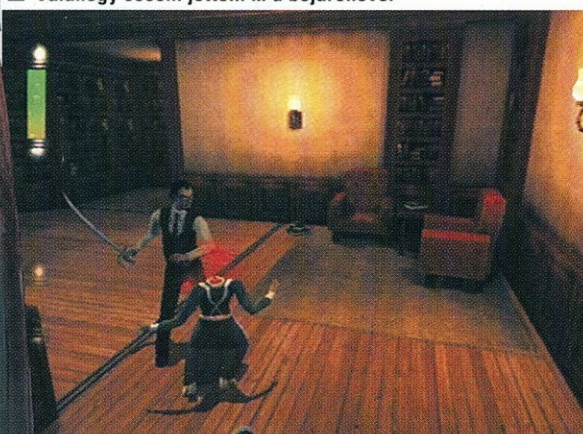
TÍPUS **TÚLÉLŐ HORROR** KIADÓ **NINTENDO** FEJLESZTŐ **SILICON KNIGHTS** MEGJELENÉS **2002.06.25.** NTSC **2002.11.01.** PAL

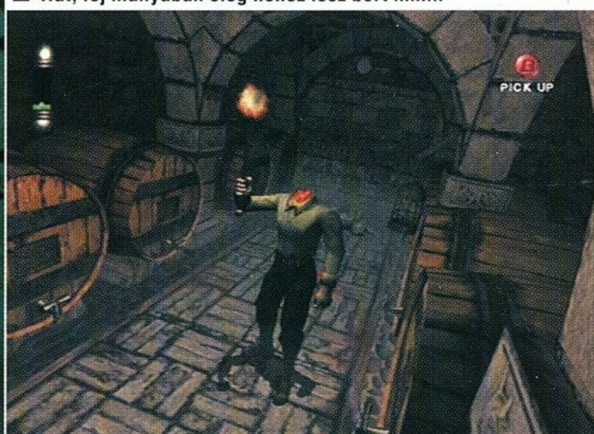
A „túlélő horror" műfaj az utóbbi években lett igazán divatos játéktípus, de az „öreg rókák" még bizonyára emlékeznek, honnan is indult el az egész. Az 1992-ben megjelent Alone in the Dark számomra – és nyilván még sokak számára – attól is vált maradandó élménnyé, hogy a játék eseményei Howard Philips Lovecraft klasszikus műveire, egészen pontosan a Cthulhu mondakörére épültek. A zseniális író olyan hírességekre volt hatással, mint például Stephen King, tehát tudni kell róla, hogy az elbeszélései nem éppen a „tini-Buffy-horror" kategóriába sorolandók, sokkal inkább a pszichére próbált hatni. Hősei úgy mesélnek ősi idők óta a Földön megbúvó gonosz istenekről, mintha azok valóban itt várnának valahol a feltámadásukra, csak épp senki sem tudta még hitelesen bizonyítani a létezésüket.

Az Eternal Darkness most ugyan nincs közvetlen kapcsolatban a Cthulhu mitosszal, de az alkotói aligha tagadhatják, honnan merítették az ötleteket. Bár nem is tesznek erre kísérletet, hiszen például a főhősnő által megörökölt könyvtárban nyiltan felbukkan Lovecraft neve, mintegy jelezve, hogy az okkult jelenségekben szakértő nagyapa egykoron szívesen forgatta a műveit. A játék kissé hirtelen indul: egy fiatal lányt, Alexandra Roivast kell irányítanunk, akivel egy sötét, zombikkal teli szobából kellene kikeverednünk. Az ehhez igénybe vehető vadászpuskából csakhamar kifogy a lőszer, úgyhogy megszeppenve konstatálhatjuk a véget – ami azonban még csak egy rémálom vége. Vagy inkább az eleje? Hősnőnk ébredésével kezdődik az igazi rémálom. Telefoncsörgés riasztja fel, s a vonal túlsó végén a Rhode Island-i rendőrség tisztviselője beszél. Ridegen közlik vele, hogy a nagyapját meggyilkolták, mire hősnőnk azonnal odautazik. (Kicsit furcsa, hogy a hullát nem mozdítják el, és csupán egy leplet borítanak rá, amíg a kedves rokon meg nem érkezik, de hát a sztori effajta logikai bukfenceit nézzük el az alkotóknak.) A helyszínen Columbo kissé elhízott mása fogadja Alexet, aki két kávészürcsölgetés között elmondja, hogy nem tudták azonosítani a holttestet, merthogy hiányzik a feje. Ezért van szükség tehát Alexre, aki azonnal felismeri a családi gyűrűt a nagyapja ujján. A ballonkabátos nyomozó sajnos nem olyan tehetséges, mint az ismert kollégája, mert két hét elmúltával hősnőnk úgy dönt, inkább saját kezébe veszi az ügyet, mintsem tovább nézze a helyi rendőrség tehetetlenségét. Alex tehát maga kezd bizonyítékok után kutatni a nagyapja házában.

Két évezrednyi harc

A horror-rajongó Nintendósok nyilván nem hagyták ki a Resident Evil Gamecube-változatát, tehát kézenfekvő, hogy ahhoz hasonlítsuk a Roivas-villában elénk táruló képet. Bizonyos szemszögből jobb, más aspektusból viszont csúnyább az összhatás. Alexet „filmes" kameraállásokból látjuk, melyek mindegyike mögött mintha kitűnő operatőrök serénykednének: ráközelítenek, avagy követik a főhőst, s a lényeg mindig jól látható. (Más kérdés, hogy a kifinomult 3D-nek köszönhetően viszont kevésbé részletes

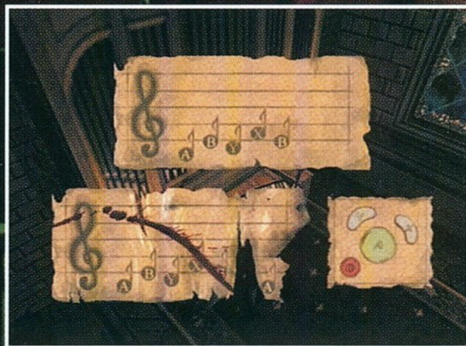

↘ Valahogy sosem jöttem ki a bejárónővel

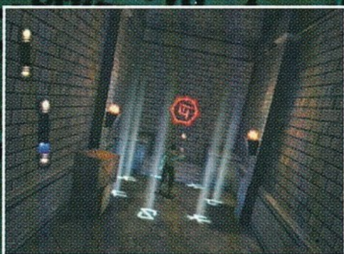


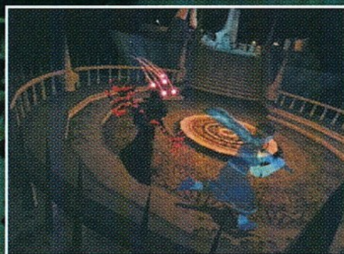
↘ Hát, fej hiányában elég nehéz lesz bort inni...


Peter mintha a vészkijáratot kutatná...

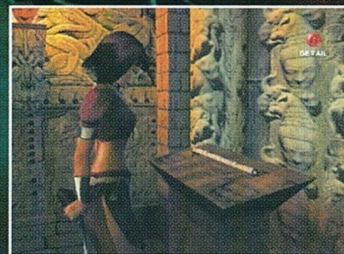

Ez a zombi most kivételesen nekünk "dolgozik"


Első lépések az orgonaművésszé válásban









mind a terep, mind a karakterek – de erről majd az értékelésnél essen szó.)

A teljesen kihalt házban egy órára figyelhetünk fel, s mellette egy szekrénykulcsra bukkanunk, majd egyben megfigyelhetjük: bár az óra ketyeg, a mutatók megálltak 3:33-nál. Minthogy az emeleten az ajtót zárva találjuk, a földszinten kezdünk el vizsgálódni, s a könyvtár hátuljában lévő óra segítségével – aminek a mutatóit természetesen 3:33-ra kell állítani – egy titkos járatot fedezhetünk fel. Az így elérhető rejtett szobában találkozunk először az Örök Sötétség Kötetével, ami kicsit hasonló a Lovecraft művekben szereplő Necronomiconhoz, s tulajdonképpen ennek az oldalai alkotják az egész játékot. Amint Alex beleolvas az emberi bőrből és csontokból készült könyvbe, hirtelen egy másik korban találja magát, s a kezdetek kezdetén (habár a könyv írója maga sem tudja, mikor kezdődött a története) egy római centúrió szerepét vehetjük át. Pious Augustus azt a parancsot kapta a császárától, hogy keressen meg egy bizonyos felbecsülhetetlen értékű műtárgyat Perzsiában. A tárgy létezését nem kérdőjelezheti meg az alattvaló, úgyhogy Pious szorgalmasan járja a sivatagot – ahol egyszer csak mintha a nevén szólítaná valaki.... Elindul a hang irányába, s egyik pillanatról a másikra egy ódon labirintusrendszerbe teleportálódik.

A labirintusban egy rakás zombi próbálja Pioust agyoncsapni, de a római katona persze jártas a kardforgatásban. Az ellenség felszecskázása és néhány kezdetleges fejtörő megoldása után a játék egyik legfontosabb fordulópontjához érkezünk: a labirintus végében három értékes műtárgy közül kell kiválasztanunk egyet. A döntésünk az összes további eseményre kihatással lesz, ugyanis a három műtárgy valójában három ősi istenség esszenciája, s amint Pious hozzáér valamelyikhez, az adott istenség halhatatlan harcosává válik. Hű szolgaként innen fogva csakis azzal lesz elfoglalva, hogy létrehozza a maga kis titkos társaságát, s a bolygók kedvező állásakor átjuttassa az istenét a mi világunkba.

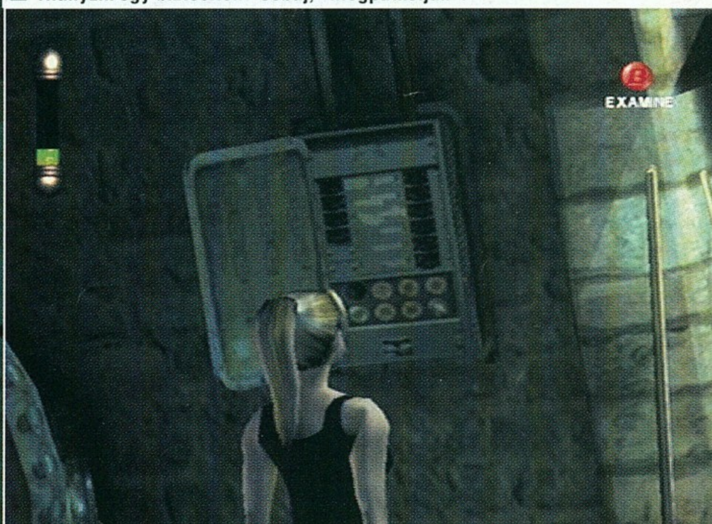
Ad absurdum a játék hátralévő részében azt kell elérnünk, hogy az első ballépésünket (vagyis az emberiség első ballépését) korrigáljuk. A harc több mint két évezreden keresztül tart, s csakis a másik két istenség segítségével lehet legyőzni az egyre erősebbé váló Pioust. Bizonyos kiválasztottak feladata ez, akiknek a sorsa eleve elrendeltetett, s akiknek a cselekedeteiről természetesen az Örök Sötétség Kötetében olvashatunk tovább.

A szó szoros értelmében véve tizenegy fejezetet élhetünk át, melyekben mindig más-más szereplőt kell irányítanunk, akik valamiképpen kapcsolatba kerülnek az ősi istenekkel, s többnyire az életükkel fizetnek az emberiség jövőjének megóvásáért. Elsőként 1150-ben Angkor Thomot vizsgálhatjuk át egy Ellia nevű táncosnővel: fáklyával a kezünkben, óvatosan lépkedhetünk egy labirintusrendszerben, ügyelve, hogy nehogy olyan kőre lépjünk, ami egy csapdát indít be. A kronológiai sorrend nem számít a könyvben, így ezután 814-ben Anthonyt alakítjuk, akinek Amiens-ből kéne elvinnie egy üzenetet Nagy Károlynak. A küldönc túl kíváncsi, ezért belepillant a levélbe, ami halálos rontást bocsát az olvasójára – Anthony ezután megpróbálja értesíteni a császárát az árulásról. Majd a perzsa Karim története következik 565-ből, aki egy különös relikvia megszerzésével akarja elnyerni a szerelme szívét, s végül ugyanoda lyukad ki, ahova anno Pious. Maga a Roivas família 1760-ban keveredik a dologba, amikor Maximillian Roivas megörökli a családi villát Rhode Islanden. Bele is örül az örökség átvételébe... Edwin Lindsey 1983-ban műholdas adatok segítségével fedezi fel Angkor Thom területén a templomot, ami a játékosnak ekkor már ismerős lehet, s mivel a kambodzsai kormány nem járul hozzá a kutatásaihoz, egy gyanús régiséggyűjtő segítségével utazik oda. Ezek után visszatérünk Amiensbe: 1485-ben egy szerzetes fedezi fel, hogy a Szent Inkvizíciónak álcázva az eretnekség melegágya a helyi katedrális. Huszonöt évvel korábban egy velencei építészt fognak el a Közel-Keleten, és Roberto Bianchitól azt követeli a helyi hadúr, hogy vizsgálja át egy földalatti templom állapotát. Az amiensi katedrális következő hőse a haditudósító Peter Jacob, aki az I. világháború idején ébred rá a szörnyű titokra: az ispotállyá átalakított templomba egyáltalán nem a gyógyulás reményében fogadják be a sérült katonákat. Ezek után érkezünk el Alex nagyapjának történetéhez. Dr. Edward Roivas a családfája után kutat, amikor 1952-ben rábukkan Maximillian nevű ősére, sőt annak szellemére is... Végül Michael Edwardsról olvashatunk: a kanadai tűzoltó 1991-ben a kuvaiti olajtüzek megfékezésén dolgozik, amikor egy sorsszerű baleset éri: a csapatával együtt felrobban, s egyetlen túlélőként egy ősi templomban találja magát. A könyv utolsó fejezete már a „valóságban" íródik, merthogy magától értetődően Alex is egy kiválasztott: az ő feladata, hogy pontot tegyen az ügy végére. Mindezen történetek végigvitele három dolgot igényel a játékostól: jártasságot a fegyverforgatásban, egy kis tehetséget a varázsláshoz, és némi logikát a kalandelemek összerakásához.

A bevethető haditechnika

Jóllehet az általános fegyver a kard, minden korban egyéb fegyverzet is a rendelkezésünkre áll: dobálhatunk kör alakú pengét, fúvócsövezhetünk, avagy lövöldözhetünk számszeríjjal, különféle pisztolyokkal és puskákkal. Egy tárgylistán válogathatunk ezek és az egyéb tárgyaink közül, aminek elrendezése kis Resident Evil-beütéssel rendelkezik. Az egyes eszközökhöz ötféle parancsot lehet hozzárendelni, melyek a következők: használni, előveni, megvizsgálni, összekombinálni és üzemmódot állítani. Amikor ráállítjuk a kijelölést egy tárgyra, a felsoroltak közül csak az világít, amit adott esetben a dologgal tehetünk. A fegyvereknél maradva tehát elővehetjük, megvizsgálhatjuk, lőfegyverek esetében újratölthetjük azokat, és egy bizonyos puskán üzemmódot is válthatunk (külön vagy együtt akarjuk-e elsütni a két csövet). Nagyritkán használni is lehet egy-egy kardot,

Hiányzik egy biztosíték - sebaj, "megpatkoljuk"!



ÉSZNÉL LÉGY!

A játék során előfordult velem, hogy hirtelen megjelent a TV hangerejének kijelzője, és elkezdett halkulni a készülék. Hirtelen nem tudtam, mi a fene történik: kotorászok a fotelben, de nem ültem rá a távirányítóra – és lám, a távirányító ott nyugszik a kisasztalon. Nézem, hogy beragadt volna-e a gombja, s mialatt ezzel foglalatoskodom, akkor veszem észre, hogy közben a főhőst szépen gyepálja egy zombi, és halkulásnak nyoma sincs. Csupán hallucináció volt az egész. Ez pedig még csak nem is a legfurcsább eset, ami történhet velünk. Anélkül, hogy lelőném a poént, számos olyan fordulat következhet, ami a legrosszabb rémálmaira emlékezteti az embert. Amikor nagyon akarunk haladni, de mégsem az és úgy történik velünk, ahogy azt szeretnénk, óhatatlanul úrrá lesz rajtunk a frusztráltság – míg végül magunkhoz nem térünk. Az elménk megbomlása az ilyen szélsőséges esetektől eltekintve abban nyilvánul meg, hogy elkezdünk hangokat hallani, és fura perspektívából kell szemlélődnünk – mintha csak részegek lennénk.





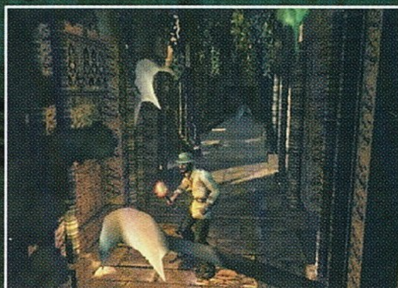
↗ A kilences erősségű energiakört nem lehet zsebre vágni





↗ A személyzet legyilkolása nemes hagyomány a családban





↗ Vigyázat, hova lépünk!



ugyanis előfordul, hogy kulcsként is használhatunk fegyvert.

A katakombák legáltalánosabb lakói a zombik, de rajtuk kívül sokféle szörnyeteg létezik, sőt vannak alfajok is, mert a különböző istenek másfajta lényeket küldenek ellenünk. Az egyes szörnyek legsebezhetőbb pontjának megtalálásában sokat segíthet Maximillian orvosi naplója. A kedves rokon szemlátomást tisztában van az anatómiával, s valahányszor lekaszabolunk vele egy újfajta (legalábbis számára újfajta) lényt, azt rögtön meg is vizsgálhatjuk. Ha pedig ezt megtettük, utána csak bele kell lapoznunk a naplóba, s elolvashatjuk, adott lényen melyik pontot érdemes támadni.

Ötfajta jellegzetes ellenséget különböztethetünk meg. Legfőképpen zombikkal találkozunk, akik általában csak csapkodnak (a pofonjaikat egyszerűen el lehet kerülni), viszont ha háttal állunk nekik, az is előfordulhat, hogy megragadnak minket és a nyakunkat kezdik rágcsálni. Ilyenkor az analóg kar rángatásával rázhatjuk le őket. Másodsorban kicsi, skorpió-szerű trapperek kerülhetnek az utunkba, melyek egy másik dimenzióba küldik emberünket – őket leginkább csak lőfegyverrel lehet elintézni. A fontosabb őrhelyeken háromfejű, ún. „horror" szörnyek tanyáznak, melyek sokkal keményebbek a zombiknál, és általában varázslattal támadnak (lefejezni érdemes őket). Talán a legkellemetlenebbek az ún. „bonethief"-lények: ezek ugyanis emberi testekbe furakodnak be, s így gyakran ugranak elő ránk támadó emberekből, illetve a nyakunkba akaszkodva a főhősünket is megpróbálják bábbá varázsolni. Ha nem rázzuk le őket, hamar bele is halunk a támadásukba. Még szerencse, hogy csupaszon nagyon sérülékenyek, ellentétben a soklábú guardianokkal, akik a földalatti város, Ehn'Gha őrei. Nekik gyakorlatilag nincs is sebezhető pontjuk...

A küzdelem megvalósítása remekül ki van találva. Először is az R gombbal be kell fogunk a célpontot (több ellenség esetén az ismételt lenyomásával válogathatunk), mire kivilágítódik delikvens egyik testrésze, s az analóg karral választhatjuk ki, hogy fejre, testre, vagy valamelyik karra akarunk csapást mérni. Az egyik legáltalánosabb taktikai elem, hogy csoportos támadás esetén először is a fejétől szabadítjuk meg valamennyi zombit. Fej nélkül ugyanis nem látnak, és csak csapkodnak össze-vissza vaktában, mi pedig azalatt a hátuk mögé kerülve szépen feldarabolhatjuk őket. Hogy véletlenül se tudjanak odacsapni nekünk, célszerű mindkét karjukat tőből amputálni, s utána kínálni meg a maradék torzót. A fejetlen zombik mellesleg egymást sem ismerik fel, úgyhogy előfordulhat, hogy egymásnak is nekiesnek. A teljesen ép szörnyek szintén harcolhatnak egymással, de ehhez az kell, hogy más-más istenek idézzék meg őket. (Ilyen ritkán fordul elő.) Utóbbi esetben célszerű megvárni, amíg az egyik végez a másikkal, így mi a legyengült győztesen könnyen diadalmaskodhatunk.

Az ellenséget elméletileg sosem muszáj mind egy szálig feldarabolni, mert többnyire elkerülhetjük őket, habár a végtelenségig nem futhatunk el előlük. A piros életerő-kijelzőnkön kívül ugyanis van egy zöld psziché-kijelző is, ami a lélekállapotunkat hivatott mutatni, s valahányszor berezelünk egy zombitól, attól az egy kicsit csökken. Ha pedig elfogy a kurázsi, bizony nagy baj van. Először is érdekes kényszerképzetek fognak minket gyötörni (lásd a boxunkat), másrészt az esetleges újabb megrázó élmények már nem csupán az elménkre fognak hatni, hanem fizikailag kezdünk elgyengülni – magyarán egy-egy újabb szörny felbukkanásakor már az életerőnket szimbolizáló piros kijelző fog csökkenni. A lélekjelenlétünket legegyszerűbben kegyetlenkedéssel állíthatjuk vissza. A B gomb lenyomásával ki lehet végezni a földre került, s haláltusájukat vívó szörnyeket – mintegy ezzel levezetve a felgyülemlett adrenalint. (Egyébiránt már csak azért is szükség van a kegyelemdöfésre, mert egyes zombik képesekregenerálódni, és újra feltápászkodhatnak.)

A kalandok túléléséhez, illetve bizonyos feladatokmegoldásához idővel varázstudományra is szert kell tennünk. A varázslatok mind feljegyzésre kerülnek az Örök Sötétség Kötetébe, ezért amit a korábbanhasznált figurákkal már tudtunk, azokhoz mindig újabb és újabb hókuszpókuszok tanulhatók. (A kronológiai bukfencet úgy hidalták át az alkotók, hogy a legtöbb szereplővel egy térben és időben ismeretlen helyről vihetjük el a könyvet, ahova sors-szerűen teleportálódnak át.) Minthogy az életerő regenerálására eleinte csak amulettekkel van módunk (amelyek fogyóeszköznek számítanak), az egyik leghasznosabb varázslat kétségtelenül a „feltöltő" varázslat. Az egészségünk mellett akár a kék kijelzővel mutatott varázserőnket is regenerálhatjuk, ami mondjuk szerencsére a sétálással is újratöltődik. Gyakran használatos varázslat még az ellenség bűvös pajzsai ellen bevethető „feloldó" varázslat, vagy a láthatatlan dolgokat megjelenítő „feltáró" varázslat.

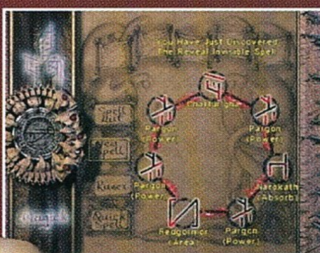
Az új varázslatokat tekercsekre felírva találjuk – például az előttünk már szerencsétlenül járt katonák vagy sírrablók kezében. Összesen 12 tekercs van a játékban, melyeken le van írva, hogy mit és hogyan kell kombinálnunk. A szükséges rúnákat általában zombik őrzik, de ahhoz, hogy értelmezni tudjuk őket, a jeleket magyarázó kőtáblákra is szükségünk van. Mondjuk a magyarázatok megtalálása nélkül is használhatjuk őket – legfeljebb próbálgatnunk kell a megfelelő kombinációt. (Mellesleg tekercs nélkül is összeállíthatunk „értelmes" varázslatot, csakhogy ebben az esetben csak akkor leszünk tisztában a varázslat hatásával, miután kipróbáltuk.)

El kell ismerni, hogy a cselekmény logikailag nagyon ötletesen van kidolgozva, és ebben nagy szerepet kap az Örök Sötétség Kötete, hiszen minden varázslatot, amit a régmúlt hősei megtanultak, azt tudni fogja Alex is. Így amikor mondjuk az emeleti folyosó kulcsa beletörik a zárba, nem kell kulcsmásolóhoz rohannunk, hanem összeforraszthatjuk a megfelelő varázslattal – legalábbis akkor, ha már elég felkészültek vagyunk, hogy megszerzzük az emeleti szobák egyikében található újabb fejezetet. (Az egyes fejezetek ugyanis ki vannak tépve a könyvből, s a ház különböző pontjain vannak elrejtve.) Szintén nem juthatunk tovább, ha a varázstudományunk nem elég fejlett: a szükséges pontokon bűvös erőterek állják az utunkat, melyeket a megfelelő rúnák megszerzésével tüntethetünk el.

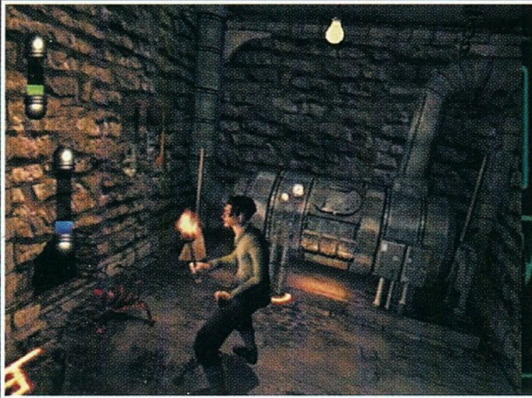
Kellemes borzongást!

Az Eternal Darkness egy rendkívül jól megszerkesztett, igen komplex kalandjáték, nem kevés akcióval megspékelve, ezért jól körül kell nézni, ha hibát akarunk találni benne. Mindössze a grafikai engine-t lehet

A MÁGIA



Az Eternal Darknessben a varázsláshoz mindenekelőtt egy bűvös tárgy, egy ún. „energiakör" szükséges. Ezután három lépcsőfokból áll egy varázslat: el kell dönteni, melyik istenhez akarunk fohászkodni, majd pedig azt, hogy mit akarunk csinálni és mivel. Az elsőként megszerezhető, három pontból álló energiakörünkön így lesz teljes a kör. Amikor egy varázslatot leíró tekercset találunk, és nálunk vannak az ahhoz szükséges rúnák, automatikusan felfedezzük az adott mágiát, de van úgy, hogy nekünk kell összeállítanunk egy kombinációt (erre szolgál a varázslás menüjében a New Spell opció.) Az öt majd hét pontból álló energiakörökkel fokozhatjuk a már meglévő varázslataink erejét a Pargon (erő) rúna beiktatásával. Mindegyik istenségtől más-más erőt lehet kérni, amire már a színük is utal. Chattur'gha például a nyers erő istene, Ulyaoth a varázserőé, Xel'lotath pedig a pszichotikus erőé. Az ellenség varázslatainak a feloldásánál nem árt, ha tisztában vagyunk az istenek egymáshoz való viszonyával, a dolog ugyanis a „kő-papír-olló"-játék mintájára működik. (A kéket a zöld, zöldet a piros, pirosat pedig a kék varázslat oldja – amint erre egy ábra is utal a Roivas villában.) Nem árt tudni, hogy a gyakran használt varázslatokhoz hozzárendelhetjük a D-pad egy-egy irányát (a varázslatok listájánál az „assign" gombbal), s így küzdelem közben egyetlen gombnyomással tölthetjük mondjuk az életerőnket.



↗ Peter nem, de egy trapper befér a résen



↗ Információ első kézből

felemás jelzőkkel illetni, mert bár a textúrák egészen pofásak, s a helyszínek ezáltal kellően atmoszférikusak, az összképet valamelyest lerontja néhány látványeffektus kissé dilettáns kivitelezése. Elég illúziórombolό, hogy a terep megalkotásakor szemlátomást nagy gondot fordítottak a fényforrások és a tereptárgyak árnyékainak összhangjára, ugyanakkor a főszereplők árnyéka mindig úgy vetül a talajra, mintha a fejük fölül lennének megvilágítva. A tűzeffektusok szintén nagyon kezdetlegesek. Már a gyertyák fénye is hagy némi kívánnivalót, de amikor egy nagyobb felület (mint például egy függöny) lobban lángra, az még véletlenül sem emlékeztet tűzre. Óhatatlanul is az jut ilyenkor az ember eszébe, hogy miután a játék N64-fejlesztésként indult, az ilyen effektusokat meg is hagyták azon a színvonalon. Ennek viszont ellentmondanak az olyan apró figyelmességek, mint amikor egy fáklyával a kezünkben rohangálva az alig észrevehetően kormozik is. (Másik példa: amikor a kardunkat felruházzuk valamilyen varázserővel, akkor a kardot övező pulzáló fény színesen világítja meg a környező falakat.)

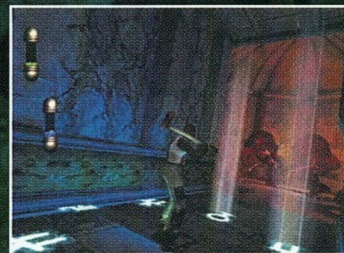
A jó hír az, hogy ezzel véget is ért a negatívumok sora, ugyanakkor a pozitívumokat akár több oldalon keresztül is méltathatnánk. A hangok terén például szinte hibátlan a játék. Még olyanokra is gondosan ügyeltek, hogy a római katonán járás közben csörögjön a fegyverzet, vagy hogy ropogás hallatszódjon, amikor üvegszilánkokon lépkedünk. A környezet zajai is nagyon igényesen vannak összeválogatva: ugyanannak a templomnak teljesen más hangulata van, amikor a középkorban eső veri a tetejét, mint amikor bombák csapódnak be mellette az I. világháború idején. A helyszíneket pedig pompásan kiegészítik a zenék is, melyek a kortól és a helyszíntől függően egyszer keleties hangzásúak, másszor meg középkori hangszereken szólalnak meg.

Noha a játék nem rémíti halálra az embert, elég nyomasztó tud lenni. Például nagyon jó az a hely, ahol az Örök Sötétség Kötetét őrzik, s ahova több szereplővel is betévedünk. Amikor elsőnek lépünk be (bár tulajdonképpen nem is belépünk, hanem egyszer csak ott találjuk magunkat), még nem tudjuk, hova is tévedtünk. Üvöltözés és sikoltozás üti meg a fülünket, s hiába meresztgetjük a szemünket, honnan jöhet a hang, csak nem tudunk rájönni. Aztán jobb híján beljebb sétálunk egy keskeny úton, és ahogy odaérünk a könyvhöz, ami egy démoni kézben nyugszik, csak akkor vesszük észre, hogy emberi arcokon taposunk...

Nekem nagyon tetszettek maguk a karakterek is. Az animáció révén észre lehet venni, ki a gyakorlott kardforgató, és ki az, aki csak vagdalkozik a pengével. A kard eközben beakadhat a falakba és a tárgyakba, ezért minél hosszabb karddal vagdalkozunk, annál több térre van szükség. Az is tetszetős, ahogy kifáradnak az embereink a futástól, és egy idő után nem bírják szusszal, majd csak lelassulva, erőlködve képesek haladni. A városi lányka, Alex szinte már attól is elkezd lihegni, ha felfutunk vele a villa lépcsőjén, de persze az edzettebb férfiak jobban bírják a tempót – az arab Karim például sosem fárad el, ami nem is furcsa, lévén korábban átvágott egy egész sivatagon. Még a szerephez is alig jutó epizódszereplők arca, mimikája is ki van dolgozva, úgyhogy a történetet ecsetelő közjátékokat is érdemes megnézni (mellesleg a szinkronhangok között a PS2-tulajok felfedezhetik Solid Snake orgánumát is). Az mondjuk kicsit zavaró, hogy csak akkor lehet továbbnyomni ezeket az intermezzókat, ha már egyszer végigmentünk a játékon – márpedig nyilván egy állástöltés után sem vagyunk rájuk újra kíváncsiak. Az állásokkal kapcsolatban ugyanakkor ki kell emelni: a mentésrendszer rendkívül praktikus, hiszen ha nincs veszély, bárhol lehet menteni, ráadásul csakis az állástöltésnél szakítja meg „loading" képernyő a játékot.

Befejezésül még kicsit dicsérném a történetet, ami nemcsak logikusan van felépítve, de még a szavatosságra is gondoltak, mert az eltérő istenek feltámasztásánál mindig kicsit másképp alakulnak a dolgok. A sztori részletezése szintén figyelemre méltó: például falfestményekből, régi freskókból derül fény a múlt borzalmaira, az eseményeket megfűszerező rémüldözésre pedig olyan apróságok szolgáltatnak okot, mint a vérző falak, egy nézelődő szobor, lépések zaja egy másik szintről, akasztott komornyik az ebédlőben, stb. Az őrület beiktatása zseniális húzás volt. Néha már attól is berezelhetünk, ahogy a fáklyák pattannak egyet. Ahogy mondani szokás: félelmetesen jó ez a játék.

V.Z.
vzoli@ipma.hu



EGY MÁSIK DIMENZIÓ

A skorpióhoz hasonlatos kis trapper szörnyek hasonlóak a méhekhez: miután egyszer belénk martak, azonnal elpusztulnak. A mágikus marásuk szerencsére nem halálos, merthogy – a nevükhöz méltóan – annyit tesznek, hogy foglyul ejtik a hősünket egy másik dimenzióban. Ebben a dimenzióban egy széttöredezett kis szigetre kerülünk, melynek darabjai között színes teleportok segítségével közlekedhetünk. A megérkezésünk után egy váltakozó színű teleporthoz léphetünk oda, s a lila színnel juthatunk a kijárathoz – habár igazából nem a kijutás a lényeg. Ebben a dimenzióban ugyanis a teleportok színeinek megfelelően életerő-, varázserő-, vagy pszichétöltő panelekhez juthatunk. Adott esetben tehát nemhogy hátráltatnak, hanem inkább még segíthetnek is nekünk a trapperek. Amennyiben nincs szükségünk egyik kijelzőnk töltésére se, úgy vagy lőjük le őket, vagy óvatosan lépkedjünk a közelükben, ugyanis a trappereknek nincs szemük (csakis a hallásuk alapján tudnak célba venni minket). A megszerezhető Summon Trapper varázslattal magunk idézhetünk meg ilyen lényeket, s az ellenségeinket ejthetjük a másik dimenzió fogságába, sőt egyéb akadályokat is átcsoportosíthatunk oda.



NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, a Stadlbauer Kft által felajánlott Eternal Darkness Sanity's Requiem (GC) játékot sorsoljuk ki:

GameCube-on kívül milyen platformon jelenik meg a játék?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2003. január 8-ig kérjük címünkre eljuttatni:

Multiplay!
IPMA Media Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.

A borítékra kérjük írd rá: 'Eternal Darkness-játék'. A játékban a 2003. január 8-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



MELLETTE

- Érdekes utazgatás történelmi korokba
- A varázslás mikéntje felettébb ötletes
- Az egész játékon érződik Lovecraft hatása

ELLENE

- Néhány gyenge sikerült grafikai effektus

PEREPUTTY

- Resident Evil – *Capcom*
- Eternal Darkness – *Nintendo*
- Luigi's Mansion – *Nintendo*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	86
HANG	97
SZAVATOSSÁG	80

ÍTÉLET

91

1 játékos PAL WWW.ETERNALDARKNESS.COM



↗ Ha jól látom, kedvenc szektám szegényebb lett egy székházzal









↗ Ha jól látom, egy mechtársam beadta a kulcsot



↗ Elnézést, de tudja, az a sok sör...



↗ Na lássuk, mit fogtunk

■ Teljes a pusztítás Robotfalván

MECHASSAULT

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** MICROSOFT **FEJLESZTŐ** DAY 1 STUDIOS **MEGJELENÉS** 2002.11.22. **PAL**

Számunkra meglepő módon a Microsoft nem igazán ontja magából a játékokat a karácsonyi időszakban, a legtöbb korábban ekkorra datált programjukat elhalasztották (Crimson Skies, Midtown Madness 3, Brute Force). Így ebben az időszakban a MechAssault lett a legnagyobb durranása a kiadónak – már csak azért is, mert támogatja az interneten keresztüli játékot, az Xbox Live szolgáltatást.

Már megint mibe keveredtünk bele?

Bár a MechAssault a BattleTech-univerzumban játszódik, sajnos a világ rajongóinak nem lesz nagy öröme ebben – a mecheken, és néhány utaláson kívül ugyanis erre nem sok minden utal. Egy közönséges harcost alakítunk, aki a Wolf Dragonyosai nevű, bárki által felbérelhető zsoldosregnek dolgozik. A banda egy bolygót készül betámadni, mi pedig az előretolt ék szerepét játsszuk, és nekünk jut az a szép feladat, hogy az űr- és légvédelmi ágyúkat kiiktassuk. Sajnos meglehetősen döcögősen indul a küldetés, ugyanis hajónkat, az Icarust leszállás közben támadás éri, így becsapódunk a felszínbe. A legtöbben elhaláloznak, így mindössze két emberünk marad, hogy segítségükkel legyőzhessük az ellenséget.

A rosszfiúk szerepét egy Word of Blake nevű szekta – illetve különösképpen a vezetője – alakítja, tagjai egy meglehetősen pesszimista, negatív vallást követnek. Természetesen nem örülnek annak, hogy mi gőzerővel nyomulunk a megsemmisítendő ágyúk felé, ezért aztán egyre jobban összeakasztjuk velük a bajszunkat. Később bejönnek a képbe az ellenállás tagjai is, akiket többször ki kell húznunk a kátyúból, valamint előkerül egy titkos mech, amit a szekta rejteget (és később persze elcsórjuk pár menet erejéig).

A küldetések – melyekből húsz darab van – elméletben ugyan meglehetősen eltérőek, ám a legtöbb azért ugyanarra épül: szét kell lőni mindenkit a pályán. Hogy ezt azért tesszük, hogy megvédjük az Icarust, vagy azért, hogy egy új mechet zsákmányoljunk, esetleg azért, hogy kiszabadítsunk pár bebörtönzött lázadót, az végeredményben szinte mindegy. Persze van néhány tényleg fantáziadús küldetés, egyszer például Blake-hívő elementálnak (ezek a mechek elleni harcra kiképzett, speciális páncélt viselő harcosok) öltözve kell belopakodnunk Blake követőinek bázisára, hogy onnan szerezhessünk magunknak egy mechet. Néhány küldetés időre megy, de itt sehol sem volt gond az óra, ha el is buktam, az nem emiatt történt. Egyébként a játék nem könnyű, sokszor előfordult, hogy egy küldetést újra kellett kezdeni – de másodszorra már le lehet tudni a legtöbb pályát.

Nagy robotok nagy zűrben

A legtöbb küldetés azzal indul, hogy ki kell választanunk, melyik mechhel akarunk csatába indulni. A játékban összesen húsz ilyen monstrum található, legalábbis ha jóindulatúan szemléljük a dolgokat. Az igazság ugyanis az, hogy van tíz alaptípus, és ezeknek van Belső Szférás, illetve Klános verziója (a BattleTech világában ez a két nagy erő áll szemben egymással). Ezek a felszereltségükben térnek el egymástól, van, amikor jelentős mértékben, de akad, amikor szinte alig észrevehető a különbség. Egyjátékos-



↘ Egy tornyot kilőttem, de a másik azért megmart

LETÖLTHETŐ KIEGÉSZÍTÉSEK

Az Xbox Live egyik legtöbb lehetőséget rejtő szolgáltatása az egyes játékokhoz letölthető kiegészítések rendszere. A Microsoft saját területén szeretne élen járni, ezért az egész MechAssault-gárda gőzerővel dolgozik, hogy elkészülhessen az első nagyobb csomag, melynek elemeit 2003 januárja és márciusa között teszik elérhetővé (tehát az európai Xbox Live bevezetésekor ezek nagy része már letölthető lesz). Ebben szerepel két új mech, a könnyű Raven, valamint a hatalmas Loki (illetve ezek variációi, a Corvus, illetve a Hellbringer). Lesz két teljesen új játékmód is, a mindenki által ismert Capture The Flag, és az egyelőre nem részletezett, habár elég beszédes nevű Objective Raid. Végül körülbelül tíznaponként érkezik egy új pálya is, március végéig nyolcat terveznek.


A Hell's Kitchen nevű új pálya


Az új Corvus mech


Az új Raven mech


Bár már izzik a forróságtól a hátam, azért ezt az épületet még lebontom

módban egyébként a húszból csak tizenegy különböző mechet vezethetünk, a többit csak multiplayerben játszva próbálhatjuk ki.

A mechek legtöbbje három különféle pusztító eszközzel rendelkezik (és van néhány „kasztrált", amelynek csak kettő): egy energiafegyverrel, egy ballisztikus fegyverrel, illetve valamilyen rakétával. Ezek rendkívül sokfélék, rakétából például van normál, célkövetős és késleltetett robbanású is. Érdekes módon, ezek végtelen municióval rendelkeznek, úgyhogy nyugodtan lövöldözhetünk mindenre, nem kell spórolni a skulóval. Egyes épületekben, a fel és alá cirkáló teherautók legtöbbjében, valamint az ellenünk jövő mechek füstölgő maradványain találhatunk tápokat, melyek vagy gyógyítanak minket, vagy valamelyik fegyverünket turbózzák fel kicsit (ha két ugyanolyan bónuszt veszünk fel, akkor ismét növelhetjük az adott cucc hatékonyságát). Az ily módon megerősített fegyverekhez viszont már korlátozott a rendelkezésre álló lőszer mennyisége, ezért célszerű csak erősebb ellenfelek – tehát a mechek – ellen felhasználni őket, vagy legalábbis tartalékolni belőlük az ilyen összecsapásokra.

Természetesen nemcsak fegyverek állnak rendelkezésünkre, hanem egyéb hasznos felszerelések is. Ezek közül kiemelkedik a jetpack, amivel kis időre a levegőbe emelkedhetünk: így kelhetünk át a folyókon, ugorhatunk át házakon, és persze a harci manővereknél is jól jöhet (például fel-felreppenhetünk, hogy kikerüljük a ránk küldött rakétákat). Nem minden gép rendelkezik ezzel a képességgel, ez főként a könnyebbekre jellemző. Szintén változó, hogy a mechek milyen védekező képességgel rendelkeznek (vagy hogy egyáltalán rendelkeznek-e valamilyennel), ezekből háromfélével akadhatunk össze. Az AMS egy igen forró kis gömb, ami magára vonja a hőkövetős fegyverek figyelmét. Ez a játék nyelvére lefordítva annyit tesz, hogy a fegyverek a célpont helyett a földön levő AMS-t fogják befogni, és így erre fognak tüzelni is. A Target Jamming szintén hasonló eredménnyel jár: ilyenkor nem lehet minket befogni, így ha mozgunk, akkor a célkövetős fegyverek teljesen hasznavehetetlenné válnak ellenünk. A harmadik hasznos kis ketyere a NullSig, amivel álcázhatjuk magunkat – ha nem lövünk, és csak lassan haladunk, akkor teljesen láthatatlanná válhatunk, ha harc vagy száguldás közben használjuk, akkor azért szellemképesen látszunk. Ezeket a képességeket a jobb kar benyomásával hozhatjuk elő, és jobb lesz, ha hozzájuk szokunk – igencsak megnövelik az életben maradásunk esélyeit!

Sajnos a mechek felszerelését mi magunk semmilyen módon nem változtathatjuk meg, ez talán a MechAssault legnagyobb hibája. Igaz, hogy így sokkal jobban különböznek egymástól a mechek, én azonban mégis jobban örültem volna, ha a nekem legszimpatikusabban kinéző masinára felrakathatok egy dupla célkövetős rakétát… Egyébként nem azért maradt ki a dolog, mert a fejlesztőknek ez nem jutott eszébe, sőt Denny Thorley, a játék producerének elmondása szerint hatalmas üvöltözések voltak a csapaton belül emiatt. „Már megvolt az egész rendszer, leprogramozva és letesztelve, de ez nagyon megnövelte azt az időt, amit a játékos a menüket böngészve töltött, ráadásul a többjátékos-módban valóságos istencsapása volt! Nyolc pilóta, amint az utolsókat igazgatja a gépén, hosszú perceken keresztül – na nem, mi azt akartuk, hogy a játékos azonnal harcba vethesse magát. Ráadásul ki akartuk emelni, hogy minden járműnek más szerepe van a csatamezőn, mindegyiknek vannak előnyei és hátrányai – a fegyverek lecserélhetősége pedig ezt semmissé tette volna."

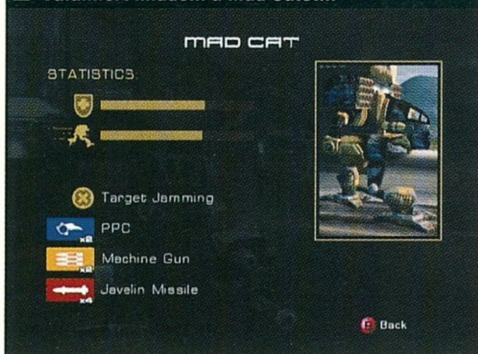
MechAssault Live

A MechAssault annak ellenére az egyik legnépszerűbb Xbox Live játék lett, hogy eredetileg nem is volt tervbe véve az internetes játékmód. Ezt mindössze annak köszönhetjük, hogy a kamerarendszert jelentősen át kellett dolgozni, és így a tavaszi megjelenésből késő ősz lett – az imigyen kínálkozó zsiccert pedig nem hagyhatták ki. Sajnos ezt a lehetőséget nem tudtuk kipróbálni, de osztott képernyőn küzdöttünk egy keveset – egyébként több gépet is össze lehet kötni. Sajnos meglehetősen kevés játékmód van: a Deathmatch (akinek a legtöbb pontja van az idő lejártakor, győzött) és a Last Man Standing (az nyer, aki utoljára életben marad), illetve ezek csapatorientált változata a botok ellen nem volt valami izgalmas. Igazi újdonság a Not it! nevű játékmód, ahol az egyik játékos a kiválasztott, és minden egyes győzelme után pontot kap. A többieknek pont nem jár, viszont ha valaki kinyírja a nagy sárga nyíllal jelzett kiválasztottat, akkor ő veszi át a helyét. Az utolsó játékmód a Grinder, ami tulajdonképpen egy arénaküzdelem a folyamatosan áramló botok ellen. Szerencsére ez a kurta és hiányokkal küszködő (hol a CTF?!) lista nemsokára kibővül, amint január elsejével elérhetővé válnak a letölthető pályák és játékmódok.

Egyébként az osztott képernyős küzdelem nem volt rossz, mindössze az okozott problémát, hogy nem éreztük kiegyensúlyozottnak az egyes robotokat – a hatalmas páncélzatú (minél nehezebb egy mech, annál több találatot bír ki) Atlas és Mad Cat elnevezésű gépek bármilyen ellenállást leradíroztak. Az is tetszett, hogy elementálként is lehet küzdeni, igen élvezetes, ahogy heten próbálnak meg végezni egy mechhel.

Egyszerűen szép

A MechAssault – néhány tekintetben – a legszebb játékok közé tartozik. Maguk a mechek például egészen fantasztikusan néznek ki, mintha csak a BattleTech-regények címlapjáról másztak volna le. Minden kis apróságra odafigyeltek, például a nagyobb esések után rugdalózik a lábuk, és néhány modellnél még a lábfejben működő kis becsapódás-csillapító dugattyúk is látszanak. A borításuk rendkívül részletes – erre egy rossz szavunk se lehet. Esőben a forró motorról, fegyvercsövekről sisteregve párolog el a víz, hóesésben pedig megfigyelhetjük, hogy a hó hogyan rakódott le gépünk vállain. Ráadásul, ahogy amortizálódik a masina, úgy néz ki egyre szánalmasabban:



Valamiért imádom a Mad Catet...


A két hősjelölt – velük fogjuk letarolni a bolygót


Próbálod húzni a csíkot? Látom, egész jól megy



↗ Kettő ide: én kilőttem az őrtornyot, az ő rakétái meg a hátam mögött suhannak el

először csak a szikrák kezdenek el pattogni a sebesült rész körül, aztán már elektromos kisülések lepik el az egész kasztnit. Egyre feketébb és sűrűbb füstöt húzunk magunk után, a végső pusztulásunk pedig igen látványos. Amikor ugyanis egy mech felrobban, akkor ugyanígy tesz a belsejében levő, energiát szolgáltató parányi atommáglya is – az eredmény egy elképesztően látványos robbanás, az egyes darabok pedig lángolva szállnak el a szélrózsa minden irányába. A pusztítás ilyen kidolgozott ábrázolása egyébként az egész játékra jellemző, ha sikerül kilőni egy őrtornyot, akkor a robbanás szinte az égig felér, az eltaposott gyalogosok vörös vérfelhővé robbannak szét száz tonnánk alatt, a levegőből lekapott helikopterek pedig irányíthatatlanul csapódnak a földbe.

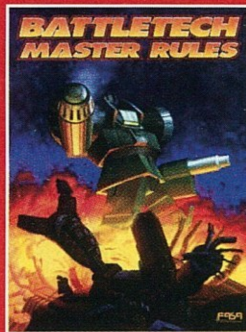
De az egész robbanás-orgiára az épületek pusztulása teszi fel a koronát. A fejlesztők nem hazudtak, amikor azt állították, hogy mindent szét lehet gyalulni a játékban: a fákat leégethetjük, a kerítéseket kidönthetjük, de kitartó munkával még a legnagyobb épületeket is le lehet rombolni. A becsapódó rakéta nyomán az irodaépületek ablakai ezer szilánkként törnek ki, majd elmegy a világítás az egész épületből – majd amikor elalszik a tűz, és a szél elviszi a füstöt, meglátjuk, hogy a lövés tényleg kirobbantotta az épület egy részét. Ráadásul rengeteg építmény van, az erőművektől a lakóházakon át egészen a tankokat, helikoptereket gyártó üzemekig (utóbbiakat mindig első nekifutásra romboljuk le!), és mindegyik másképpen pusztul el. Itt csak azt lehet kifogásolni, hogy az összeszakadó épületek belehullanak a földbe, a hatalmas darabok pedig eltűnnek.

Van, amiért azonban már nem tudok tapsolni – a program ugyanis a végtelenségig egyszerű lett. Nem elég, hogy nem szerelhetjük saját kedvünk szerint a gépeket, de még lőszerből is végtelen mennyiségű van. Így nem vagyunk rákényszerítve a taktikázásra és pusztán faltörő kosként mehetünk előre – pedig a könyvekben az ilyen taktika sosem vált be (sőt ezekben a kiszolgáló személyzet és a muníció-ellátmány igen fontos eleme volt a csatáknak). Az is zavart, hogy nem volt olyan küldetés, ahol több mechhel együtt lehetett volna támadni (bár a védekező küldetésben kétszer is akadt ilyen – de őszintén szólva, mintha a gép ott sem lett volna, mindent nekünk kell elintézni), pedig egy nagyobb mech-összecsapást igen szívesen vettem volna. És végül az utolsó sirámom, hogy nincs belső, műszerfalas nézet, amivel azért igencsak megnőtt volna a „tényleg én vezetek" érzés. Annak örültem, hogy a fegyverek melegedését nem szedték ki a programból: az energiafegyverek és a rakéták használata, illetve a jetpack alkalmazása fűti a gépet, és ha a hőmérséklet kritikus magasságba emelkedik, akkor a mech leáll, hogy nehogy felrobbanjon. Vízben, vagy hóesésben harcolva sokkal hamarabb hűl le, ellenben a lávás pályákon nagyon kell erre figyelni.

Jó kis játék a MechAssault, viszont így, online lehetőségek nélkül semmiképpen nem nevezném kiemelkedőnek. Az lenne a jó, ha össze lehetne gyúrni a Phantom Crash-sel, így minden mech-rajongó álomprogramja jönne létre. Ennek hiányában csak drukkolni tudok, hogy a netes csatározások tényleg olyan élvezetesek legyenek, mint ahogy azt a nyugati sajtó állítja.

Grath
grath@mail.datanet.hu

A BATTLETECH VILÁGA

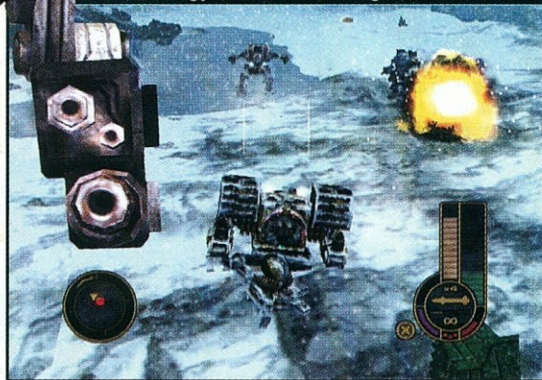


A chicagoi FASA Interactive 1984-ben adta ki a BattleTech nevű (eredetileg BattleDroidsnak hívták, de George Lucas nyomatékos kérésére ettől eltekintettek) táblás játékot. Az akkor (is) éppen dúló robotmániának köszönhetően a játék rengeteg rajongót szerzett, akik közül aztán nem egy a FASA-hoz csatlakozva javítgatta tovább az egyre nagyobb szabású világot. Ma már több mint száz regény, kártyajáték, és az eredeti táblás móka különböző változatai kaphatók. A videójátékok jogait először az Infocom, később az Activision, majd – a FASA teljes bekebelezésével – a Microsoft szerezte meg. A MechWarrior, illetve a MechCommander nevű PC-szériák (a MechWarrior 2 PSX-re és Sega Saturnra is megjelent) általában kiemelkedő színvonalukkal csak tovább növelték a BattleTech népszerűségét.

A játék(ok) a 31. században játszódnak, amikor a három nagy, egymással folyamatosan intrikáló birodalomból álló Belső Szféra hatalmas fenyegetéssel kénytelen szembenézni. Az évszádokkal ezelőtt elvándorolt Kerenszkij tábornok által lefektetett elvek szerint élő, egymással is versengő klánok ugyanis egészen hihetetlen technológiai fejlettségű mechekkel támadnak a központra. A Tukayyid nevű bolygón zajló hatalmas ütközetben végül a Komsztár (a legelterjedtebb vallás, ami egyben vállalatként is működik: ők ellenőrzik a kommunikáció egy részét) vezetésével a Belső Szféra győz, és egy 15 évre szóló fegyverszünetet kötnek a klánokkal. Ez 3052-ben történt, a legtöbb magyarul megjelent könyv (szerencsére már több mint tizenöt van belőlük) ez idő tájt játszódik.







↘ Kettő egy ellen azért nem egészen fair



↘ Mechre gépfegyverrel menni? Botorság

MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Kitűnőek a robbanás effektjei ■ Húsz eltérő mech, plusz az elementál ■ Ingyen tölthetünk le majd kiegészítőket, pályákat	■ Phantom Crash *Phantagram* ■ MechAssault *Microsoft* ■ Robotech Battlecry *TDK*	GRAFIKA 91 HANG 90 SZAVATOSSÁG 79	81
ELLENE ■ Nem alakíthatjuk kedvünk szerint a mecheket ■ Alig van köze a BattleTech-világhoz	1-8 játékos NTSC	WWW.MECHASSAULT.COM	



Mindenkinek a 10.000 NY-re fáj a foga



A tudás ismét elnyerte jutalmát









Ahogy elmúlik Edmond a pajzsa, tíz rakétával kínálom meg!

Én, a robot pilótája

PHANTOM CRASH

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** PHANTAGRAM **FEJLESZTŐ** GENKI **MEGJELENÉS** 2002.11.22. **PAL**

Valószínűleg már senki nem emlékszik, melyik hóbortos japán figurának ötlött először az eszébe, hogy fiatal srácok és lányok által irányított hatalmas robotokat eresszen egymásnak. Mindenesetre biztos, hogy ha levédette volna az ötletet, akkor ma gazdagabb lenne, mint Bill Gates. Azóta is özönlenek a filmek, kártyák, figurák, képregények és videojátékok – ráadásul mi ezeknek csak az apró töredékét látjuk, a nagy részük Japánban marad.

A Phantom Crash története – noha már több mint 14 órája játszom vele – még mindig nem világosodott meg előttem. Annyi mindenesetre tuti, hogy 2031-ben járunk, a japánok átköltöztették fővárosukat NeoTokióba, az ország régi központja pedig romos, elhagyatott, sőt, tiltott területté vált. Ez az állapot egészen addig tartott, amíg a fiatalok fel nem fedezték, hogy az összeomlott épületekkel teli kerületek optimális helyszínei lehetnek a legújabb sportnak, a rumblingnak. Ez utóbbi annyiból áll, hogy a kölykök egy mechbe (a játékban SV-nek, vagy scobee-nek hívják ezeket) ülnek, aztán addig aprítják egymást, amíg ki nem derül, hogy ki a legjobb közülük. Természetesen mi is egy ilyen bajnokaspiránst alakítunk. Csekély pénzmennyiséggel érkezünk Tokióba, és mindössze egy lepusztult SV-re van pénzünk. A helyzet eddig világos, ami ezután következik, az a legvadabb manga ámokfutás lesz: szinte minden harc, de legalábbis minden említésre méltó győzelem után jön egy kis közjáték. Ezekben pedig az égegyadta világon mindenről szó esik – leszámítva valami tényleges és összefüggő történetet. Találkozunk majd féltékeny nők vitájával, szerelmes csitrik önmarcangolásával, fiúk dicsekvésével, a „cyber idolok" (számítógép-alkotta énekesnők) imádatára összegyűlt underground csoporttal, valamint néha teljesen érthetetlen párbeszédekkel (sokszor azt sem írják ki, hogy éppen kik dumálnak). Ugyan a Yuki és a Tienxia becenevű figurák a többieknél több szerepelnek a közjátékokban, de még így sem szerült kiókumulálnom, hogy miről van szó – már azon felül, hogy meg kell mutatnunk, mi vagyunk a legjobbak széles e Japánban.

Ez azt jelenti, hogy el kell nyernünk a First Ranker címet. Ennek előfeltétele, hogy mind a három területen mi legyünk a bajnokok. Persze ez nem lesz egyszerű, hiszen csak akkor szállhatunk harcba a bajnoki címért, ha már mind a négy nehézségi fokon (A-tól D-ig) legyőztük az aktuális vezért. Ha még hozzáteszem, hogy utóbbit az éjjeli és a nappali versenyen is meg kell tennünk, akkor már látható, hogy elég sok időbe fog telni a Phantom Crash teljesítése. Maga a harc egyébként elég egyszerű: be kell lépnünk a Club Wired épületébe, ki kell választanunk, hogy az adott napon melyik arénában akarunk harcolni és melyik kapunk kívánunk bemenni. Bent már minden a reflexeken és képességeinken múlik: túl kell járnunk a többiek eszén, és szét kell őket lőnünk. Ha egy, még nem teljesített tétmeccsen vagyunk, akkor egy idő múlva megjelenik a hely aktuális bajnoka, akire célszerű nem azonnal rászállni, ugyanis általában rendkívül erős. Sokkal hasznosabb megvárni, amíg a többiek lassanként lefaragnak a páncéljából, aztán – jó esetben hátulról – minden fegyverünkből tüzet nyithatunk rá. Az arénákban egyébként sosincs vége a küzdelemnek, ha valaki elhalálozik, valamelyik bejáraton jön egy újabb vállalkozó. Ha kicsinálunk valakit, némi pénzzel gazdagodunk – mégpedig az adott ellenfél erejétől függően (a sárga jelüékert kevesebb jár, a zöldekért már egész jól fizetnek, a pirosakért pedig már igen komoly summát nyerünk). Amennyiben meguntuk a vagdalkozást, esetleg már szinte szétesik a gépünk, távozzunk az egyik kapun keresztül, és máris megkapjuk a jutalmunkat. A tönkrement felszerelés javítási költsége ebből persze levonják, ezért nyilván hasznos, ha nem hagyjuk leamortizálni magunkat, hanem meglógunk a zűrösebb helyzetekből. Sokat segít a repülők által hármasával ledobált szeretetcsomag is (a helikopter-leszállóknál érdemes figyelni), a zöld ládákban lőszer, a fehérekben páncél, a kékben pedig pénz van.

A jó helyezések eléréséhez először is egy jobb masinára lesz szükségünk – ennek beszerezéséhez célozzuk be a piacot. Három scobee-gyártó áll rendelkezésünkre, melyek egyben eltérő játékstílusokat is jelentenek. Az American Stars a nehéz, lomha, ám durva páncélzattal és fegyverekkel felszerelt Aeronokat gyártja. Ennek ellentéteként vehetünk fürge, ám gyenge Photonokat a Kojima Heavy Industries-től (tényleg ez a neve!). A kettő között találjuk az olaszos formatervezés gyümölcseit, az Il Venturo Gruppo minden tekintetben átlagos, Holy névre hallgató gépeit. A cégek minden nap három eltérő SV-t tartanak, de a kínálat folyton változik – így ha egy új gépre vágyunk, akkor érdemes naponta felkeresni a kereskedőket.

Ha esetleg nem felelnek meg az előre összeállított konstrukciók (amelyeknek egyébként bármelyik elemét lecserélhetjük), akkor lehetőség van arra, hogy darabonként állítsunk össze egy nekünk


Helyzeti előnyben: fentről és láthatatlanul


Kedvenc gépem, több mint 1200 SV végzete





↗ Ilyen színű SV megérdemel egy eltángálást



↗ A nyomkövető rakéta igen hasznos felszerelés...



↗ Ilyen állapotban inkább elhúzom a belem



↗ Eszmecseréink emelkedett szinten folynak

tetsző gépezetet a Wild Machines nevű boltban. A minimális működéshez szükség lesz egy mozgatóegységre, egy testre, valamint egy célzást segítő chipre (utóbbiról később). A sikeres szereplés érdekében persze elengedhetetlen, hogy némi fegyverrel is megpakoljuk robotunkat, és különféle kiegészítőket is vásárolhatunk. A kínálat elképesztő (bár azt hozzá kell tenni, hogy itt is naponta változik, ezért aztán néha napokig várakozni kell, hogy a kívánt alkatrészből vásárolhassunk), összesen több, mint 400 (!) különböző hozzávaló közül mazsolázhatunk. Ebben benne van 68 különféle fegyver, valamint 150 különböző „testrész", így szinte tényleg pontosan olyan scobee-t építhetünk, amilyet csak akarunk. Vegyük csak a mozgatóegységeket: itt a kétlábútól a nyolclábúig, a lánctalpastól a kerekeken gurulóig rengeteg különböző variációval találkozhatunk – és természetesen mindegyik eltérő tulajdonságokat (sebesség, páncélzat, teherbíró képesség, ugróképesség) biztosít. A fegyverek terén is hasonló a változatosság, a fűrészektől és az elektromos kardoktól kezdve a lézereken át egészen a gépágyúkig és a rakétákig terjed a kínálat. Minden gépre négy fegyvert szerelhetünk, kettőt a karok helyére és kettőt a vállakra – érdemes kísérletezni a különböző variációkkal (mivel egyszerre akár tíz SV-t is tárolhatunk a garázsunkban, bőven lesz majd erre lehetőségünk). Mindössze arra kell csak vigyáznunk, hogy az alkatrészek egy adott gyártó gépeihez tartozzanak, például egy Il Venturo rakéta nem szerelhető fel egy Kojima-gyártotta robotra.

A scobee-k nélkülözhetetlen alkatrésze egy chip, ami tulajdonképpen egy központi számítógép, és a célzást segíti. Ezek valamilyen állat alakját viselik, és saját(os) személyiséggel bírnak. Én például egy farkas formájút vettem első SV-mbe, és igencsak meglepődtem, amikor elkezdett cinikus megjegyzéseket eregetni. Ha sikerült valakit szétlőnöm, azonnal jött a „Na, ez tuti véletlen volt!", ha rengeteg győzelemmel eltelve elhagytam az arénát, akkor a képembe vágta, hogy „Menekülsz, mi?". Bár nagyon jól működik, már annak a határán vagyok, hogy lecserélem, mert egyszerűen idegesít – ti semmiképpen ne ezt a fajtát válasszátok... (Bár a pesszimista kutyánál talán még ez is jobb!)

A játék címe egy igen egyedi megoldásból ered: a gépek ugyanis fel vannak szerelve egy álcázó berendezéssel. Ez az Optical Camouflage nevet viseli, és rendkívül fontos lesz a játék során. Ehhez külön generátor(oka)t kell venni (ezek erőssége a kódszámukban levő római számtól függ), és azokat felszerelni a gépre. Az X-gombbal kapcsolhatjuk be, és amíg működik, a gyengébb gépi ellenfelek nem látnak minket (a nagyon durvák azért észrevesznek), és senki nem tud minket befogni, azaz ilyenkor a célzóautomatika nem működik. Persze véletlenül még simán eltalálhatnak, ilyenkor azonnal elmúlik az álca, és máris szabad prédává válunk. Célszerű a harcban mindig bekapcsolva tartani, majd ha lemerül, egy biztonságos zugban megvárni, amíg

KÓDOK HELYETT

Bár cheatek nincsenek a programban (legalábbis egyelőre nem adtak ki), mégis van néhány lehetőség a játék megkönnyítésére.

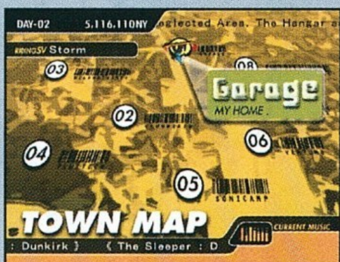
1. Minden nap szerezhetünk 1000 NY-t, ha a térképen a kis snowboardos figurát a jobb karral tízszer megforgatjuk.

2. Az 55. napon van egy verseny – Me and Rat néven – ahol egy lövéssel kiiktatható Drone-ok jönnek ellenünk (szinte meg sem tudnak sebezni minket). Itt türelmünktől függően több millió NY-t is összeszedhetünk.

3. Minden hatodik napon a három SV-kereskedő speciális gépeket árul, egyedi fegyverekkel, természetesen emelt áron.

Ha végigvittük a játékot, és elindítjuk az így kapott „Clear" nevű állást, minden napon, ami egyben prímszám is (1, 2, 3, 5...), különleges, a legerősebb ellenfeleink által használt SV-ket vehetünk (pl. Charga, Tolomeo) az extra fegyverekkel együtt. Ezek festését viszont nem változtathatjuk meg.





MIRE JÓK AZ ÁLLATOK?

A chipek fejlesztésével nem csak az automata célzás minősége (vagyis a terület nagysága, mind az X, mind az Y koordináta mentén) javítható, de két képességet is kaphatunk. A Mortal Shot az azonnali halálos sebzés valószínűségét jelöli, míg a Repulsion Shield annak esélyét, hogy ha tűz alá kerülünk, pár másodpercig egy teljes védelmet adó pajzs feszüljön fölénk.



↘ Bizonyos okoknál fogva szeretek a helikopterleszállók környékén flangálni





Azt hiszem, elárultam, hol vagyok - de már nem fogja tudni kihasználni...




A busz nem tud visszalőni





Felvásároltam Dunkirk összes CD-jét

feltöltődik az energiája. Szerencsére mi felismerhetjük a rejtőző ellenfeleket, mert az árnyékuk, illetve az általuk felvert por igencsak árulkodó.

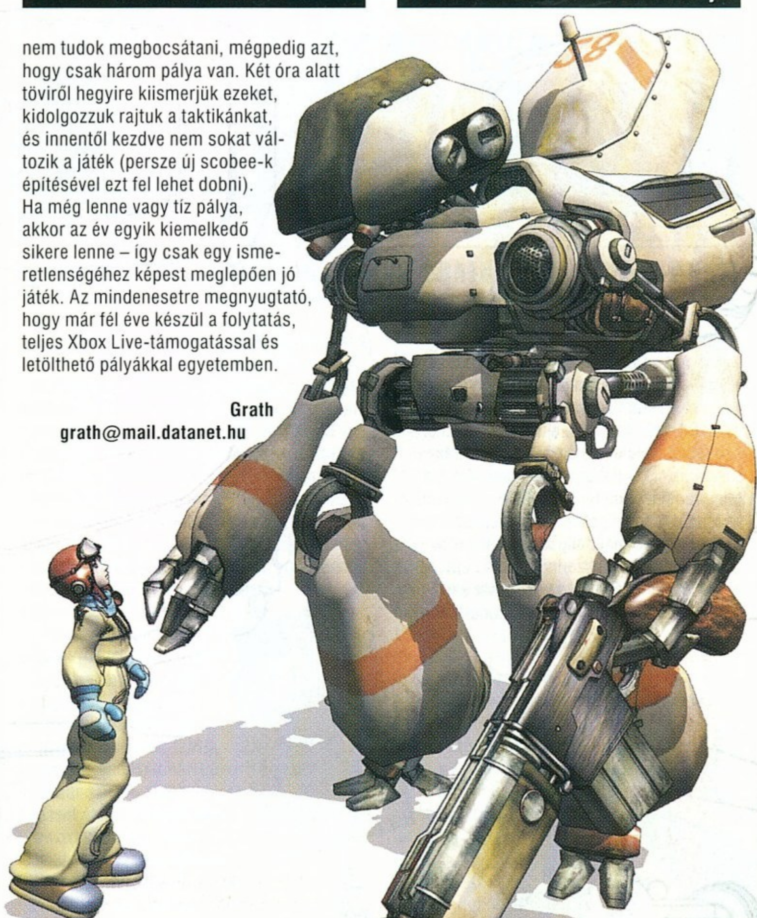
A harc másik jellegzetessége, hogy a scobee-k igen nagyokat tudnak ugrani, akár harminc méter magasra is. Ezzel kikerülhetjük a nem kívánt konfliktusokat, felülről támadhatunk, vagy akár egy épület tetejéről mesterlövészkedhetünk is.

A kis térképen még két állomás található, melyekről nem ejtettem szót (a garázs azt hiszem egyértelmű lesz, itt lehet szerelni és állást menteni). A Sonic Amp egy zenebolt, ahol különböző kislemezeket vehetünk meg, ezeket harc közben hallgathatjuk. Minden előadó japán, ezért nem biztos, hogy a számok osztatlan sikert aratnak – mindenesetre dicséretes, hogy az előadókról rövid információkat is megnézhetünk, sokszor a weboldaluk címével együtt. Nekem legjobban a Dunkirk nevű – valószínűleg kitalált – formáció muzsikája tetszett legjobban, pechemre róluk semmi értékelhetőt nem írnak, azóta sem akadtam nyomukra.

A másik hely a Plus Tech, ahol gépünk alkatrészeit, fegyvereit és a chipeket fejleszthetjük. Utóbbi esetben a célzás javul jelentősen, vagyis az a terület növekszik meg, amelyen belül automatikusan befogjuk az ellenfeleket. Az alkatrészeket könnyebbé illetve nehezebbé tehetjük, ami persze egyaránt jár előnyökkel és hátrányokkal. A könnyű lábak például nagyobb ugrást, és gyorsabb haladást biztosítanak, a nehezek pedig megnövelt teherbírást és páncélzatot. A fegyvereknél a könnyített verziók több lőszerrel rendelkeznek, a durvábbak pedig nagyobbat sebeznek (persze a súlyuk is változik). Igen sokat kell játszanunk, amíg ki tudunk alakítani egyfajta egyensúlyt, amig minden ráfér a gépre, amit csak szeretnénk, mégsem lesz lomha.

Nekem igencsak bejött a Phantom Crash pénzgyűjtögetős-gépfejlesztős rendszere, melyet leginkább talán a Sega GT-hez lehetne hasonlítani. Teljesen eltérő gépeket alakíthatunk ki, és még a masinákon belül is sokat lehet variálni. A grafika erős közepes a kitűnően animált és stílusos SV-kkel, a fantasztikus álca-effekttel, és a furcsa homályosítással, ami miatt a távolban nem tudjuk kivenni a részleteket. Az is tetszett, hogy külön festéseket, matricákat vásárolhatunk, és saját képre formált gépünkkel indulhatunk az osztott képernyős viadalokban barátaink ellen. Bevallom, engem teljesen magával ragadott a játék, azonban egy hibát nem tudok megbocsátani, mégpedig azt, hogy csak három pálya van. Két óra alatt töviről hegyire kiismerjük ezeket, kidolgozzuk rajtuk a taktikánkat, és innentől kezdve nem sokat változik a játék (persze új scobee-k építésével ezt fel lehet dobni). Ha még lenne vagy tíz pálya, akkor az év egyik kiemelkedő sikere lenne – így csak egy ismeretlenségéhez képest meglepően jó játék. Az mindenesetre megnyugtató, hogy már fél éve készül a folytatás, teljes Xbox Live-támogatással és letölthető pályákkal egyetemben.

Grath
grath@mail.datanet.hu



PUSZTÍTANI JÓ

Igen szép összegeket kereshetünk minden arénában, ha a megrongálható dolgokat felrobbantjuk. Így kedvünkre adhatunk a felhalmozott benzines hordóknak, a kocsiknak, a buszoknak és a Shibuya pályán a barna konténereknek. Ezzel mindenhol körülbelül 50.000 NY-t kereshetünk, de a Tokyo Aqua helyszínen, minden hordót felrobbantva és a felszínen is mindent legyalulva ennek akár kétszeresét is zsebrevághatjuk.









MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
Rendkívül eltérő gépeket alakíthatunk ki	Phantom Crash – *Phantagram*	GRAFIKA 82	86
A láthatatlanság nagyon jó ötlet volt	MechAssault – *Microsoft*	HANG 86	
A tápolgatós játékmenet teljesen magával ragadó	Robotech Battlecry – *TDK*	SZAVATOSSÁG 83	

ELLENE
- Komolyan gondolták, hogy csak három pálya van?!
- Csak egyetlen elmentett állásunk lehet
- A párbeszédek unalmasak és feleslegesek

4 játékos | NTSC | WWW.PHANTOMCRASH.NET



↗ A monacoi hajtűkanyarban szokás szerint szépen összegyűlünk



↗ A legrövidebb út még mindig az egyenes


↗ Attól tartok, számomra itt a verseny vége







■ Az idei bajnokság még nincs lefutva

FORMULAONE2002

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** SONY **FEJLESZTŐ** STUDIO LIVERPOOL **MEGJELENÉS** 2002.11.01. **PAL**

A Sony már elég régóta küzd az F1-rajongók kegyeiért, méghozzá meglehetős sikerrel, hiszen a közelmúltban igen szép eredményeket ért el PSX-en. A PS2-tulajdonosok számára azonban tavaly egy elég kiforratlan játékkal rukkoltak elő. Amikor volt szerencsém tesztelni, reményemet fejeztem ki, hogy a 2002-es kiadásra majd belehúznak a fejlesztők, és úgy látszik, meghallgatásra találtak az óhajaim – melyek eszerint nyilván nemcsak az én óhajaim voltak. Az egész már eleve úgy kezdődött, hogy a fejlesztők feltették maguknak a kérdést: „Szépítgessünk a már meglévő játékon, vagy inkább tegyünk hátrafelé egy lépést, és engedjünk teret az összes tapasztalatunknak egy teljesen új játék keretein belül?" Nagyon okosan az utóbbi mellett döntöttek. Csupán bizonyos elemekhez ragaszkodtak a régi játékból, ami viszont természetesnek mondható, hiszen ezek közé tartozott a szédítő sebesség érzetét keltő képfrissítési ráta, és szimulációs üzemmód, ami szinte minden F1-rajongó számára alapkövetelmény.

Hivatalos – azaz licencelt – játékról lévén szó természetesen az összes pálya és csapat szerepel a játékban a 2002-es idénynek megfelelően. (Habár nyilván nem 100%-osan naprakészen követve a valódi eseményeket, mert az Arrows csapattal versenyezhetünk akár Suzukában is, noha a Német Nagydíjon indultak utoljára.)

A FIA által még 1993-ban betiltott, viszont a csalások elkerülése végett újabban ismét engedélyezett kipörgés-gátló is jelen van (lehetetlen volt ellenőrizni, hogy melyik csapat használ ilyesmit, ezért inkább legalizálták): klasszul hallani is, ahogy a műszer szabályozza a gyújtást, és persze tapasztalni is lehet, hogy a kerekek sosem pörögnek ki. Szóval minden nagyon eredeti, és az eredetiségre való törekvés szerencsére a játszhatóságon is megmutatkozik.

A játék ugyan továbbra sem sorolható a PC-s szimulátorokkal egy kategóriába, de érezhetően abba az irányba tolódott el a hangsúly. A cél az volt, hogy minél inkább a játékosok nappalijába varázsolják az F1-versenyek hangulatát annak minden elemével, hogy valóban egy F1-autóban érezhesse magát az ember. Ennek megfelelően életszerűbb lett a fizika, kicsúszások gyakran előfordulnak, s az ellenfelek mesterséges intelligenciájával sincs gond. A szimulációs módban igencsak nehéz előzni, nagyon pontos kormánymozdulatok kellenek ahhoz, hogy közben ne veszítsük el az uralmat a járgány felett.

Az élethűség érdekében az irányítást meglepően érzékennyé tették. Eleinte mondjuk lehet, hogy nagyon rángatjuk a kormányt ennek következtében, de idővel bele lehet jönni, és rá lehet érezni az ideális ívekre. Akár valódi – GT Force, vagy bármilyen más PS2-höz kapható – kormánnyal is lehet játszani, s ezzel kapcsolatban nagyon klassz, hogy kétféle feedback beállítás is létezik. A gyakorlatlan játékos sokszor nem érti, miért nem akar fordulni a járgány, de amikor keményen ellentart a kormány, bizony egyből rájön. Az alapbeállítás nagyon jól el van találva, de amellett tehát választható egy enyhébben rázó mód is.

A játékban nemcsak a futamokon, hanem az azt megelőző eseményeken is végigmehetünk, ugyanis a szimulációs mód maradt a régi. Mindenek előtt kérhetünk egy előzetes felvételt az aktuális pályáról, aztán jönnek a szabadedzések, az időmérés, a verseny előtti melegítés, és végül csak úgy: a verseny. Megtehetjük azt is, hogy a végén kezdünk – már ha extra kihívásként az utolsó pozícióból akarunk felfejlődni. A technikai megszállottaknak rendszeresítve van garázs menüpont, ahol tíz különböző kategóriában lehet ügyeskedni – többek között természetesen a kipörgés-gátlón is állíthatunk. A versenyt indítva ezután meghatározhatjuk a stratégiát, vagyis hogy egy, kettő, vagy három kiállást tervezünk – már legalábbis ha a teljes távon végigmegyünk. (Az Options menüben beállíthatunk 10, 25, vagy 50%-os távot is.) A kiállás természetesen a gumielhasználódás miatt szükséges, de javítgatásokra is gyakran szükség van – merthogy a kocsikat „szépen" össze lehet zúzni. Letörhetjük a légterelő szárnyakat, sőt az egész orrát is az autónak. A panelek tényleg úgy válnak le, akár a valóságban, s szembetűnő a hiányuk: az említett esetben remekül érzékelteti a játék, ahogy megszűnik a szárnyak által biztosított leszorító erő. Durvább baleseteknél az első kerekeket is kitörhetjük, ami elég nagy baj, mert kerék nélkül nem lehet befejezni

↘ A játékban még vidáman nyomul az Arrows



↘ Kezd a Ferrari Schumi egykori gokartjához hasonlítani





↗ Raikkonen immár nem probléma, Barrichello meg úgyis elenged...




↗ Ez a Minardi talán túl magasra tör


↗ Ezt sikerült jól eltolni. Azaz feltolni









egyetlen kört sem, azonnal leírnak minket a mezőnyből. A sérüléseket ugyan ki lehet kapcsolni, de a lelki nyugalmunk megóvása érdekében talán még hasznosabb újdonság (amit még versenyjátékban nemigen tapasztalhattunk), hogy menet közben, a pályán is lehet állást menteni. Ahogy azt már több F1 játékban is megszokhattuk, szintén opcionális a hibalehetőségek beiktatása. Motorhibák tehát előfordulhatnak, ami szintén a kocsi gyengébb teljesítményét vonja maga után.

Jó hír, hogy a fair play szabályai szerint a többiek szintén összetörik magukat, illetve felmondhatja az ő autójuk is a szolgálatot. Még ha tíz százalékra vesszük vissza a versenyek hosszúságát, akkor is lesz jónéhány olyan rivális, akinek a kocsiját egy palánk mellé húzódva, füstölögve látjuk a pálya szélén. A kiállásokról, és a verseny egyéb eseményeiről folyamatosan tájékoztatást kapunk. Rádión közlik velünk többek közt azt is, hogy melyik szakaszon milyen teljesítményt nyújtottunk önmagunkhoz képest. A rádiós kapcsolat pedig kétirányú, tehát amikor ki akarunk vonulni a boxba, azt jeleznünk kell. Ezt a Select lenyomásával tehetjük meg, mire a csapatfőnök átgondolja a dolgot, s hamarosan visszaszól, hogy egyetért-e vagy sem. Csak akkor érdemes rákanyarodni a boxutcára, ha már zöld utat kaptunk – különben csupán végiggurulunk a garázsok előtt, és értékes másodperceket vesztünk.

A rádiózás miatt a Studio Liverpool látszólag hanyagolta a sokáig alkalmazott PSX-es kommentátorokat, de valóban csak látszólag, ugyanis meghagyták a Spectator módot a játékban, aminél egyszerűen csak nézőként kell részt vennünk. Az angol verziót – csakúgy mint a valódi közvetítések esetében – Martin Brundle, és James Allen kommentálja, tehát Allen váltotta fel a már veteránnak számító Murray Walkert.

Az alkotók a türelmetlenebb játékosokról sem feledkeztek meg, tehát van Quick Race mód is, aminél csak meg kell választani a helyet és az autót, és már a gázba is lehet taposni. Ezeknél a gyors futamoknál a körök számát is meghatározhatjuk, és ami még lényegesebb: a játékosok számát is – tehát van osztott képernyős, kétjátékos mód is.

A Time Attack módon szemlátomást csiszolgattak a tavalyi kiadáshoz képest. Összesen 10 kört mehetünk egy kiválasztott pályán, s ennek során próbálhatunk eredményt elérni. Az autó nem sérül, viszont ha levágunk egy kanyart, az a köreredmény semmissé tételét vonja maga után – onnantól pirosra vált a stopperóra számlálója. Az elrontott körökön nem muszáj végigmennünk, mert rendszeresítettek egy igen baráti „kör átugrás" opciót, s magát a Time Attacket is befejezhetjük idő előtt, amennyiben úgy érezzük, hogy már elértük a maximumot. Természetesen versenyezhetünk szellemautó ellen is. Alapvetően a saját legjobb eredményünket mutatja a szellem, de a memóriakártyáról is beolvashatjuk – és ezzel összefüggésben persze ki is menthetjük.

Végül, de cseppet sem utolsó sorban van még az Arcade mód. Gyakorlatilag ez a legnagyobb újítás, az alkotók ezzel kívánták megkörnyékezni azokat, akik nem tartoznak a játékosok kemény magjához. Az Arcade módban egészen más érzés maga a verseny. Először is sokkal gyorsabb: Schumi idei körrekordját a Hungaroringen például úgy is megdönthetjük, ha netán egyszer keresztbefordultunk közben. Másodsorban egyszerűbb is a dolgunk, mert a játéktermi szabályoknak megfelelően a mezőny nem húz el, s egykettőre az élre állhatunk. A szabályok szintén mások, mint egy normál F1-futamon, hiszen a játékos teljesítménye pontozva van, s az alapján – a futam befejezésével – egy örökranglistára kerül fel a neve. A pontozás független a versenyen elért helyezéstől, tehát a ranglistán ánélkül is az élre kerülhetünk, hogy megnyernénk az adott futamot. Az eljárás ötletét egyébként a Wipeout Fusion Zone módjából merítették az alkotók: minél több időt töltünk el a pályán, annál magasabb lesz a pontszámunk, illetve szorzókat kapunk a koccanásmentesen megelőzött autók után. Az Arcade-módban szintén tudnak sérülni a kocsik (de egészen másképp, mint a szimulációnál, és ezért a boxba sem állhatunk ki). Nem keletkeznek drasztikus elváltozások a kocsin, hanem egy kijelző mutatja a járgány épségét, s totálkár esetén a kocsi elkezd füstölni, s egy Game Over felirat kíséretében leáll.

A grafika kétségtelenül olyan pontja a játéknak, ami miatt dicséretet érdemel. Az autók teljesen korrektül festenek, legfeljebb annyiban maradnak el az EA-féle modellektől, hogy nincs realtime tükröződés a fényezésükön. A pályák autentikus másolatai is megállják a helyüket, épp csak az időjárási tényezőkkel nem lehetünk 100%-ig megelégedve. Esős időben tükröződnek az aszfalton a reklámtáblák, ami jó dolog, de egy kicsit túl élesek a tükörképek, ráadásul a tócsáknak túl élénk a színük. (*Neked semmi se elég jó, Zoli – a szerk.*) A grafikával ellentétben viszont az audióban tényleg nem találni hibát. Sok-sok természetes zaj közepette még az is kivehető, amikor a közvetítő helikopter rotorja a fejünk fölött kavar, a kitűnően reprodukált motorhangból pedig azonnal következtetni lehet a gép betegségeire.

A játék összességében tehát sokat fejlődött. Mondjuk éppen ideje volt, hiszen mint értesülhettünk róla, az EA már nem tervezi több F1-játék kiadását – magyarán úgy néz ki, hogy a Sony-sorozata lesz az egyeduralkodó. Csak aztán nehogy az legyen, hogy igazi konkurencia nélkül most majd elkényelmesednek a fejlesztők...

V.Z.
vzoli@ipma.hu

LOCSOLD A PEZSGŐT!



A motion captured mozgásokra külön büszkék az alkotók, kiváltképp az ünneplésre „mentek rá", aminél öt ember mozgását vették fel egyszerre, hogy teljesen élethű legyen a díjak átadása, meg a pezsgőlocsolás. Így nem nyúlnak a fődíj mellé, nem süpped bele az átvevő keze, stb. (Amúgy általában külön szokták rögzíteni az egyes embereket, s később digitálisan vágják őket össze.) Hasonlóan tetszetős a box megvalósítása: például elég jópofa, ahogy a virtuális operatőr a vállára vett kamerával odarohan a serénykedő szerelők közé, s próbál „belesni" közéjük, mivel is foglalatoskodnak.

MELLETTE
- Klassz az Arcade-mód
- Előnyére változott a fizikai modell
- Minden téren korszerű a technikai kivitelezés

ELLENE
- Az esős idő kicsit béna
- Egyes nézeteknél poligonhibák figyelhetők meg
- Az Arcade-mód túl könnyű lett

PEREPUTTY
- Formula One 2002 — *Sony*
- F1 2002 — *Electronic Arts*
- Grand Prix Challenge — *Infogrames*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	82
HANG	92
SZAVATOSSÁG	86

ÍTÉLET
85

2 játékos PAL WWW.PLAYSTATION-EUROPE.COM


Az a felém tartó rakéta nagyon nem szimpatikus


Jaj, elnézést: eltüsszentettem magam!









Na húzd el innen a csíkot, öreg!

■ A nevével ellentétben ez a harc nagyon is valódi

UNREAL CHAMPIONSHIP

TÍPUS FPS KIADÓ INFOGRAMES FEJLESZTŐ DIGITAL EXTREMES/EPIC GAMES MEGJELENÉS 2002.11.29. PAL



Az Unreal-sorozat annak ellenére is valószínűleg ismerős a konzoltulajdonosoknak – hiszen a többjátékos-módra kihegyezett Unreal Tournament megjelent DC-re és PS2-re is –, hogy az igazi sikereit PC-n aratta. A sorozat legújabb hajtása, a Championship kizárólag Xboxra készült el, bár akik ismerik a pár hónapja PC-re megjelent UT 2003-at, azok azért gyakran fognak benne találkozni a déja vu-érzéssel.

Csakúgy, mint a széria többi része, az UC sem lesz esélyes semmiféle irodalmi díjra a történetével: valamikor nagyon a jövőben járunk, ahol az istenadta nép nem a fociért vagy a hokiért lelkesedik, hanem a modern gladiátorviadalokért. A birodalom felségterületén található különböző bolygók legveszélyesebb részein (lávával körülvett sziget, mérgező köddel borított mocsár, elképesztően hideg tundra) arénákat alakítanak ki, amelyekben aztán a versenyzők eldönthetik egymás közt, ki is a legjobb. Mi is egy ifjú harcost alakítunk, aki szeretne feljutni a ranglisták csúcsára.

Első feladatunk rögtön ennek a figurának a kiválasztása lesz, és bizony ez igencsak befolyásolja későbbi teljesítményünket, a célravezető taktikánkat. Igen fontos, hogy az adott személynek mi a kedvenc fegyvere, hiszen minden meccs elején ezzel indulunk – ráadásul ezt használva sokkal jobb teljesítményt nyújtunk. Szintén nem mindegy, hogy az adott figura milyen fajhoz tartozik – ugyanis a bajnokságban hat különféle nép méri össze tudását. Vannak köztük fürge, de gyengécske fajok, és persze tank-szerű, böhöm lények is. A legérdekesebb fajta azonban kétségkívül a Nightmareseké: ők ugyanis kevés életerővel indulnak, de a vámpírokhoz hasonlóan az általuk okozott sebzés egy részét gyógyulásra használják fel.

Ez az RPG-kből vett ötlet igen jól sült el – mindenki megtalálhatja a saját stílusának megfelelő fajú, helyre kis fegyverrel küzdő karaktert. Ha kiválasztottuk a legszimpatikusabb (bár aki itt szimpatikust talál, annak elég fura ízlése van) figurát, akkor a következő lépés a csapattársak összegyűjtése. Öt másik alakot kell összeválogatnunk, akiket aztán a gép fog irányítani. Ezek a botok három szempont alapján vannak kategorizálva (gyorsaság, pontosság és taktika), amelyeket szintúgy ajánlatos figyelembe venni a választáskor. Próbáljuk úgy összeválogatni a bandát, hogy eltérő képességeiket fel tudjuk használni – legyen gyors emberünk, legyen mesterlövész, és persze pár rakétavető is.

Kaotikus ütközetek

Ha minden kellék megvan, akkor jöhet a küzdelem: minden játékfajtában hét, egyre nehezedő viadal vár ránk, de persze külön meccseken is megmérkőzhetünk. A Deathmatch, Team Deathmatch, illetve a

Ugye milyen égő dolog zászlót lopni?



Azt hiszem minden megnyertem, amit csak lehetett



A KÜLÖNBÖZŐ FAJOK

Noha főképp az RPG-kre jellemző, ezúttal az Unreal Championshipben is különböző módosítókat kapnak a fajok. Ennek főként a saját karakterünk (Profile) kiválasztásakor van szerepe, de ez alapján tudjuk az egyjátékos-módban a csapatunkat is összeválogatni.

ANUBIANS: Ők az egyiptomi arcok, legnagyobb előnyük, hogy sokkal több adrenalint kapnak a kapszulákért, illetve az ellenfelek leöléséért. Továbbá a levegőben jobban manővereznek, viszont lassabbak, mint a többiek, és kisebbeket ugranak.

AUTOMATONS: Futás közben hatalmasakat tudnak ugrani, viszont álló helyzetből nagyon piciket szökkennek.

GEN MO'KAI: Ők a leggyorsabbak, hatalmasakat vetődnek, viszont igen kevés életerővel kezdenek (80).

JUGGERNAUTS: A hatalmas páncéllal felszerelt zömök emberek rengeteg HP-val rendelkeznek (190), viszont rendkívül lassúak, senkit nem tudnak utolérni.

MERCS: Az egyszerű emberek, mint mindenhol, itt is az arany középutat képviselik – sem előnyük, sem hátrányuk nincsen.

NIGHTMARES: Az ördögi kreatúrák kevés életerővel indulnak, viszont ha megsebeznek valakit, akkor az okozott sebzés egy részét „elszívják", így nagyon erőssé válhatnak.

Karakterünk kiválasztásakor azt is figyelembe kell vennünk, hogy melyik fegyver a kedvence (Weapon Affinity) – ugyanis mindig ezzel fogunk indulni. A fegyver neve mögött mindig van egy betű, amely a következő előnyöket jelentheti:

A (AMMO): A karakter a szokásosnál kétszer több lőszert tarthat magánál a kedvenc fegyverhez.

F (FIRE RATE): A karakter a szokásosnál másfélszer gyorsabban képes lőni a kedvenc fegyverével.

D (DAMAGE): A karakter a szokásosnál másfélszer nagyobb sebzést okoz a kedvenc fegyverével.



Ha innen sem találok be, akkor már csak a magyar válogatottba férhetek be





Survival üzemmódok meglehetősen egyszerűek, itt mindössze annyi a feladat, hogy kapjunk fegyvervégre minél több ellentétes színű teremtményt (minden csapatjátéknál két csapat van, a kék és a piros – az adott figura hovatartozását a fejük felett levő jelről olvashatjuk le). A különbség a fenti három variáció között mindössze az, hogy míg a DM-ben egy klasszikus mindenki-mindenkiellen hentelés folyik, addig TDM-ben kevésbé kaotikus a helyzet, hiszen itt két egyenlő létszámú csapat esik egymásnak. A Survival-mód pedig klasszikus aréna-küzdelem, egyesével jönnek az ellenfeleink, őket kell levernünk. Itt folyamatosan legyünk mozgásban, ugrándozzunk (van dupla-ugrás is), vetődjünk (nyomjuk meg valamelyik irányt kétszer), hogy megzavarjuk ellenfeleinket.

Szintén sok játékból lehet ismerős a Capture The Flag elnevezésű csapatjáték, ahol a cél az, hogy az ellenfél zászlóját elraboljuk, és hozzáérintsük a bázisunkon büszkén lobogó sajátunkhoz. A gond meg ugye azzal van, hogy a másik csapatban levőket is ez a cél vezérli... Itt tehát nem feltétlenül vezet sikerre, ha minden erőnket csak a támadásra fordítjuk, védekezni is kell – nem véletlenül van pár, csak defenzív taktikáknál hasznos fegyver a programban!

Az UC újítása a Double Domination üzemmód, ahol a területfoglalás lesz a célunk: a pályán van két kontrollpont (pörgő A, illetve B), ezeket kell egyidejűleg irányításunk alatt tartani tíz másodpercig. Ha ez sikerül, akkor kapunk egy pontot, az elfoglalandó ikonok pedig újra gazdátlanná válnak, kezdődhet a birkózás újra. Mivel a kontrollpontok elfoglalásához elég egyetlen pillanatra megérintenünk azok ikonjait, ezért a küzdelem rendkívüli, a helyzet folyamatosan változik. Ha az ellenfél áll nyerésre, és már csak pár másodperc van hátra, akkor bizony nincs mese: fel kell áldozni magunkat, és a taktikus harc helyett kamikaze-támadást kell indítanunk.

A harmadik csapatjáték (a TDM-et nem számítva) a Bombing Run nevet viseli. Ehhez az ihletet a készítők az amerikai fociból vették: a két csapat célja, hogy a pálya közepén megjelenő labdát bejuttassa az ellenfél bázisának legmélyén levő kapuba. Igen fontos, hogy akinél a labda van, az nem csak igen feltűnően világít (odacsalva minden „szerelni" kívánót), de azzal is szembesül, hogy fegyvereit nem tudja használni, kezeiben pusztán csak a labda kilövésére használható eszköz van. Itt rengeteg trükköt lehet alkalmazni, például azt, ha egy támadónak „passzoljuk" oda a labdát, aki ettől ugye rögtön lövésképtelen lesz, így le tudjuk mészárolni (jó, fair-play díjat nem kapunk érte, de ezt a játékot nem is arra játsszák). Szintén hasznos, ha a labdát és a translocator nevű teleport-berendezést váltogatjuk, így igen hamar át tudjuk szelni a pályákat.

Az arzenál

Fegyverek tekintetében a játékkal mindenki elégedett lehet, hiszen mindent összevetve 11 különböző eszközt használhatunk fel pusztításra, ráadásul mindegyiknek kétféle üzemmódja van. Többet nem is írnék ezekről, hiszen a cikk mellett találhattok egy útmutatót mindegyikhez – itt csak azt emelném ki, hogy a Flak Cannon és a rakétavető az esetek 95%-ában sokkal hasznosabb és célravezetőbb, mint a többi.

A számítógép irányította társak hatalmas segítséget jelentenek, hiszen közel olyan jól harcolnak, mint egy emberi játékos. Nemcsak vaktában kóborolnak a pályán, hanem mindenki a saját pozíciójának és „személyiségének" (pl. visszahúzódó vagy psycho) megfelelően viselkedik. Előbbiből három különféle típus van – támadó, védő és „mindenes" – utóbbiból valamivel több, így aztán variációkban nincs hiány. Természetesen felül tudjuk bírálni ezt a beállítást, ha az Y gombbal felhozzuk a parancskiadó menüt. Ezt használva igen könnyen az épp aktuális eseményekhez tudjuk igazítani a botok viselkedését: például ha vezetünk, és már nincs sok hátra, akkor mindenkit visszarendelhetünk a védekezéshez, de ha úgy gondoljuk, hogy csekélységünk kiváló defenzív játékos, akkor őket küldhetjük támadni. Arra kell csak figyelni, hogy ha egyszer adunk ki egy parancsot, akkor az mindig csak az egyik társunknak szól – ha pl. három botot akarunk a frontvonalra küldeni, akkor háromszor kell kiadni a támadás parancsát. A különböző játékmódokhoz más és más utasítások tartoznak, Double Dominationban az egyes kontrollpontok elfoglalására és védelmezésére küldhetjük őket, TDM-ben pedig akár folyton minket követő testőrré is átváltoztathatjuk őket. Egyébként jól játszanak, kitűnően helyezkednek, fedeznek minket, ha közeledünk a zászlóval, ellenfélként pedig dühítően jól céloznak a Lightning Gunnal.

Az UC nagy újítása az adrenalin bevezetése a játékba. A gyilkolászásért, illetve a kis piros-fehér kapszulák gyűjtögetésével folyamatosan lovallhatjuk bele magunkat az adrenalin-lázba, és amikor ez elérte a maximumot (a bal felső sarokban a számláló eléri a százat), akkor különleges képességekre tehetünk szert az iránygombokkal való kombózással. Négy ilyen van, ezek a következők:

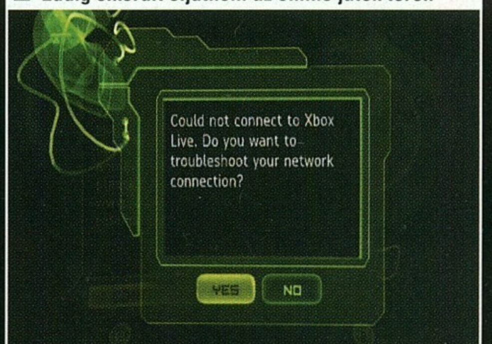
– A Berserk (fel, fel, fel) természetesen az öldöklésben segít, ezzel ugyanis tűzgyorsaságunk megduplázódik, ami például az amúgy is igen fürge minigunnal kombinálva nagyon durva eredményt nyújt.



Ő igen jópofa figura, arcra és teljesítményre is



Szelíd rábeszéléssel elvettem a zászlót Sorrow-tól



Eddig sikerült eljutnom az online játék terén

FEGYVEREK

Translocator



Tárkapacitás: 5 (teleport-modul)
Elsődleges tüzelési módban használva egy kis modult lőhetünk ki, ami egyfajta teleport-kapuként működik – a másodlagos tüzet használva azonnal ide kerülünk, legyünk akár a pálya ellentétes végén. Ezt rengeteg módon használhatjuk fel, például nagyon jó a közlekedés felgyorsítására: magunk elé dobálva, majd mindig előreteleportálva rendkívül hamar tehetünk meg nagyobb távolságokat. Szintén ez a megfelelő eszköz a védekezés megkönnyítésére: a saját bázisunkon, illetve kapunk mellett elhelyezve, majd veszély esetén használva azonnal a megfelelő helyre kerülhetünk. A modult kameraként is felhasználhatjuk, ha kilövés után ismételten az elsődleges tűzgombot használjuk. Ennek túl sok értelmét nem találtam, de nem tartom elképzelhetetlennek, hogy az interneten játszva hasznos lehet, mondjuk egy zászló védelmének kikémlelésére. Ha a kameramód használata után még egyszer elsütjük az elsődleges tüzelést, akkor a kilőtt modul visszakerül a Translocatorunkba. Még két dolgot emelnék ki a Translocatorral kapcsolatban: ha pont akkor teleportálunk, amikor valaki rajta áll a kis modulon, akkor őt sikerült elintéznünk. A másik dolog pedig az, hogy „töltényt" nem fogunk hozzá találni, lévén a Translocatorunk folyamatosan regenerálja őket.

Shield Gun



Tárkapacitás: 100 (energiatelep)
Ezt a fegyvert szinte senki nem használja, pedig igen hasznos kis holmi. Az elsődleges tüzeléssel feltölthetjük sűrített levegővel, amit aztán rögtön ki is lövünk, ha hozzáérünk egy ellenfélhez. Ez elképesztően sokat sebez, viszont nyilvánvaló hátránya, hogy meg kell vele tapizni az ellenfelet – ezt pedig nem sokan hagyják. Ha a lábunk elé célzunk, és akkor engedjük ki a felhalmozott levegőt, amikor ugrunk, kis sebződés árán sokkal messzebbre pattanhatunk (Double Dominationben, ahol nem használható a Translocator, ezzel nagy előnyre tehetünk szert). A másodlagos tüzeléssel egy zöld pajzsot vonhatunk magunk elé, ez az energiafegyvereket (Shock Rifle, Link Gun, Lightning Gun) nagyrészt hatástalanítja, visszaveri, de így a többi fegyver is valamivel kevesebbet sebez. Hangsúlyoznám, hogy a pajzs csak elölről véd, ezért adott esetben hátrálva kell használni (mondjuk ha a zászlóval menekülünk). A pajzs arra is kitűnő, hogy csökkentsük az esésekből eredő sebződéseket, ehhez a lábunk elé kell célozni.
Csak a pajzs-funkció fogyasztja az energiatelepeket, de használat után gyorsan vissza is tölti azokat.

Assault Rifle



Tárkapacitás: 160 (töltény) / 8 (gránát)
Ez a kezdőfegyverünk, ezért aztán nem valami erős darab. Bár a tárat nagyon gyorsan tudjuk kilőni, legfeljebb a súlyosan megsebzett ellenfeleket tudjuk ezzel végleg kiiktatni. Másodlagos funkciója már hasznosabb, ezzel gránátokat tudunk kilőni (minél tovább tartjuk nyomva a másodlagos tűzgombot, annál messzebbre repül). Ezzel már komolyabb pusztítást tudunk végigvinni, arra pedig különösen alkalmas, hogy egy szűk átjárót zárjunk le rövid időre.

Shock Rifle



Tárkapacitás: 50 (töltény)
Elsődleges tüzelési módban a Shock Rifle egy gyengécske, ám gyors sugarat lő ki, másodlagosban pedig egy lassú, de nagyobb területen ható energiagömböt. Ezekkel ugyan nem érünk el nagy eredményt, viszont a kétfajta lövést kombinálva óriásit sebezhetünk. A lassú gömböt kell eltalálni a sugárral, ilyenkor – összesen öt töltény árán – az hatalmasat fog robbanni, és mindenkit szétszaggat, aki épp a környéken tartózkodik. Ez főként védekezésnél hasznos, egy jó helyre beállva mind a zászlót, mind a kaput elérhetetlenné tehetjük.

Link Gun



Tárkapacitás: 120 (töltény)
Meglehetősen gyengécske fegyver, érdemes minél hamarabb lecserélni valami ütősebbre. Elsődleges tüzelési módban kis lövedékeket lő ki, másodlagosban pedig egy egybefüggő plazmacsíkot. Utóbbi elég jól célra tart, de elég hosszú időbe kerül, míg leszívja valakinek az életerejét. A Link Gun különleges képessége, hogy ha egy Link Gunt használó társunkra irányítjuk a másodlagos tüzet, akkor az ő lövéseinek ereje elképesztően megnő – ez egy egész jó koncepció, kár, hogy viszonylag ritkán használhatjuk ki.

Bio-Rifle



Tárkapacitás: 50 („takonygömb")
Kitűnő védekező fegyver, offenzív taktikákhoz csak nagyon ritkán alkalmazható. Kis zöld köpeteket lő ki, melyek minden felületen megragadnak, és pár másodperc múlva – vagy ha valaki a közelükbe ér – felrobbannak. Elsődleges módban jó gyorsan szórhatjuk ki kicsiny gömbjeinket, másodlagosban viszont egyszerre szívhatunk fel, majd köphetünk ki egy nagy adagot (maximum tíz darabot). Utóbbival egy telitalálat szinte bárkit azonnal megöl, ám erre építeni igencsak kockázatos dolog. Sokkal hasznosabb, ha a zászló/kapu környékét hintjük meg, ha közeledik egy támadó – ezen az aknamezőn nem nagyon fog átkelni.

Minigun



Tárkapacitás: 250 (töltény)
A gépfegyver meglehetősen hatékony, hiszen rengeteg töltény fér el benne, és ezeket rendkívül rövid idő alatt ki is üríthetjük. A két tüzelési mód között a pontosságban és a sebességben vannak különbségek: az elsődleges gyors, ám pontatlan, míg a másodlagos kicsit lassabb, ám sokkal pontosabb. A fegyver legnagyobb hátránya, hogy pár másodpercbe beletelik, amíg a rendszer felpörög, és a golyók elkezdenek kiáramlani – ez néha az életünkbe kerülhet.

Flak Cannon



Tárkapacitás: 50 (töltény)
A Flak az egyik legjobb és legnépszerűbb fegyver az UC-ben; ha közepes vagy kis távolságban kell harcolnunk, ezt használjuk! Elsődleges módban kilenc repeszt lő ki, melyek a távolsággal egyenes arányban veszítenek pontosságukból. Ez a módszer különösen alkalmas a zárt terekben zajló harcra, ugyanis a repeszek egyszer visszapattannak a falról – így például mandinerrel lőhetünk be a sarkokon. A másodlagos lövéssel egy repeszgránátot lőhetünk ki kis távolságra, ez szintén szűk folyosókon, esetleg telitalálatnál hasznos.

Rocket Launcher



Tárkapacitás: 48 (rakéta)
Minden FPS-ek királya itt is nagyon jó formában van. Használhatjuk egyes lövéssel (elsődleges tűz), legfeljebb három rakétát széles vonalban eleresztve (másodlagos tűz), vagy három rakétát egy irányba kilőve (másodlagos tűz lenyomva, ez alatt egy pillanatra az elsődleges tűz). Ráadásul, ha pár másodpercig rajta tartjuk valakin a célkeresztet, akkor a rakétavető befogja az ellent, és ilyenkor jó eséllyel találjuk el akkor is, ha izeg-mozog (a dolog azért nem működik 100%-osan). Mivel a rakéta viszonylag lassan halad, ezért a messzebb levő ellenfeleknél próbáljunk meg eléjük célozni.

Lightning Gun



Tárkapacitás: 30 (töltény)
Az eredeti Unreal Tournament mesterlövész-puskáját helyettesíti ez a villámokat lövő fegyver (ennek az volt az oka, hogy most már ne lehessen rejtve lövöldözni, így már mindig látszik, hogy honnan jön az áldás). Másodlagos funkciójával zoomolhatunk, így könnyebben lehet eltalálni az ellenfeleket. Közelharcban soha ne használjuk, inkább keressünk valami védett, magas helyet, ahonnan belátjuk a terep nagy részét, és célozzunk fejre…

T. A.G Rifle



Tárkapacitás: 1 (lézer)
Ez a fegyver azonnal eltűnik, amint elhasználjuk, ezért nem szabad elpocsékolnunk. Ha pár másodpercig ugyanarra a helyre célzunk, akkor a pálya tetején levő lézerágyúból egy igen erős löket indul meg a becélzott helyre (pont ezért nem működik zárt, fedett területen). Ennek környékén minden elpusztul, úgyhogy célszerű nem közelharcban használni – sokkal inkább megfelel bázisok védelmének kiiktatására. A másodlagos tűzgombbal zoomolhatunk.

Ball Launcher



Tárkapacitás: 1 (labda)
Nem igazán fegyver, hanem a Bombing Run üzemmód kiegészítője. Ha hozzánk kerül a labda, ezt vesszük a kezünkbe (fegyvert váltani nem lehet). Ebből lőhetjük ki a labdát, ha messziről akarunk gólt szerezni, vagy passzolni akarunk. Utóbbit könnyíti meg a másodlagos tüzelés, amivel egy társunkat foghatjuk be, így majdnem 100%-os pontossággal adhatjuk át neki a labdát.


↗ Nem hülye ez a Kleopátra, felgyorsítva viszi a zászlót - még a lövés is lemaradt


↗ Most vagy egy titkos fegyvert találtam, vagy csak ennyire váltam láthatatlanná

– A Regeneration (le, le, le) természetesen életerőnk és pajzsunk feltöltését jelenti, ráadásul ezzel akár az egyébként elérhető maximum kétszeresére is feltornázhatjuk, ez akár 380 HP-t is jelenthet.

– Az Agility (le, le, fel) megnövelt sebességet jelent, ezzel simán lehagyhatjuk üldözőinket – természetesen ennek főként CTF-ben és a Bombing Runban van jelentősége.

– A negyedik képesség az Invisibility (jobb, jobb, bal, bal), amivel átlátszóvá válhatunk, ilyenkor csak a kékesen fénylő körvonalainkat lehet látni – ez kitűnően alkalmas egy kis osonós gyilkolásra.

Mindenütt jó, de legjobb többen

Természetesen az UC igazi sava-borsa a többjátékos-mód. Már a bejelentésétől kezdve egyértelmű volt, hogy ez lesz az Xbox Live! zászlóshajója, legalábbis az első hónapokban biztosan. Sajnos az is egyértelmű, hogy Európából egyelőre csak nagyon kevesek tudják ezt kihasználni, de az UC eladásai valószínűleg jövő március 14-én igencsak meg fognak ugrani (nekünk sajnos lapzártáig nem érkezett meg az Xbox Live készlet az NTSC Xboxunkhoz, ezért erről csak a következő számunkban tudunk beszámolni). Addig viszont marad az osztott képernyő, a botok elleni harc, meg a sóvárgó pillantások a főmenü Play Live pontja felé. Egyébként az Xbox Live nem csak az online játékra jó, de később újabb és újabb pályákat és játékmódokat tölthetünk le az Xbox merevlemezére – jelenleg hat térkép van készülőben a Digital Extremesnél.

Szerencsére így sem unalmas a játék, sőt többen játszva kifejezetten élvezetes. A rengeteg pálya (több mint 30), valamint játékmód, és az eltérő karakterek még az online lehetőség kihasználása nélkül is sokáig lekötheti a játékost. További variációs lehetőséget jelentenek a bekapcsolható mutatorok, melyek a játékmenetet alakítják át. Van, amikor a gravitáció lesz kisebb, és így hatalmasakat lehet ugrani, van, amikor csak egy módosított, azonnal ölő Shock Rifle-lel lehet harcolni (Instagib – célszerű itt kikapcsolni az automata célzást), és vannak poénosabbak is, mint amikor a karakterek feje a szerzett fragek arányában dagad fel.

Így a cikk vége felé már kénytelen vagyok megemlíteni a PC-s Unreal Tournament 2003-at, aminek tulajdonképpen konzolosított verziója az UC. Rengeteg hasznos opciót hagytak el az átírás alatt (ami nekem leginkább fáj, hogy itt nem lehet a fegyverek között egy prioritási sorrendet felállítani, valamint hogy kiszedték a játékból a Redeemer nevű atomrakétát), és a nagyobb pályákat is elhagyták, lecserélték, megváltoztatták. Igaz, van, amiben több lett a játék: ott az egyes karakterek nem különböztek így, mint az Unreal Championshipben. Akinek egy high-tech PC-je is van, az valószínűleg kicsit húzza a száját az UC alacsony felbontása, illetve a számítógépesnél gyengébb grafika miatt – viszont konzoljátékokhoz hasonlítva már egyáltalán nem ilyen sötét a kép. Sőt, az UC igen szép játék, rengeteg speciális effekttel (gyönyörű víz, színes fények), mindössze az egyes karaktermodellek kinézetét lehetne kifogásolni – mivel azonban cserében meglehetősen gyors a játékmenet, ezt elnézhetjük neki.

Azt viszont nem nagyon tudom megbocsátani neki, hogy a képfrissítés nem folyamatos. Nem arról van szó, hogy néha szaggat, ha túl sok minden történik a képernyőn, hanem elég alacsony a sebessége. Ezen valamit segít, ha a játék sebességét feltoljuk 125%-ra, de azért ez közel sem old meg mindent. A hangokra viszont nem lehet panasz, szinte minden karakternek eltérő hangja van, amelyen átkozódnak, vagy nyugtázzák a parancsokat. A zenék is nagyszerűek, illenek a játékhoz, csak azt nem értem, hogy a PC-s verzióban a bemondó szerepét betöltő férfihangot miért cserélték le egy hölgyre – különösebb gond nincs vele, de az azért sokkal hangulatosabb volt (képzeljük el, ha a Mortalban női bemondó lenne…).

Az Unreal Championship még így is, hogy legfontosabb opcióját, az internetes játékot nem is tudtuk kipróbálni, osztatlan tetszést aratott nálunk. Többen játszva nagyszerű, és egyedül is sokkal izgalmasabb, mint azt előre gondoltuk.

Grath
grath@mail.datanet.hu

↘ Úgy tűnik, rövid ideig dupla sebzéssel megyek



↘ Na-na, csintalan fiú, azt nem szabad ám elvenni!



MELLETTE

- Rengeteg eltérő karakter és játékmód
- Az adrenalin bevezetése igen jó ötlet volt
- Akár 16-an is lehet vele játszani (online)

ELLENE

- A képfrissítés közel sem folyamatos
- Rendkívül sokat tölt
- Márciusig nem lesz lehetőség neten játszani

PEREPUTTY

- Unreal Championship *Infogrames*
- Unreal Tournament (DC) *Infogrames*
- Quake III Arena (DC) *Sega*

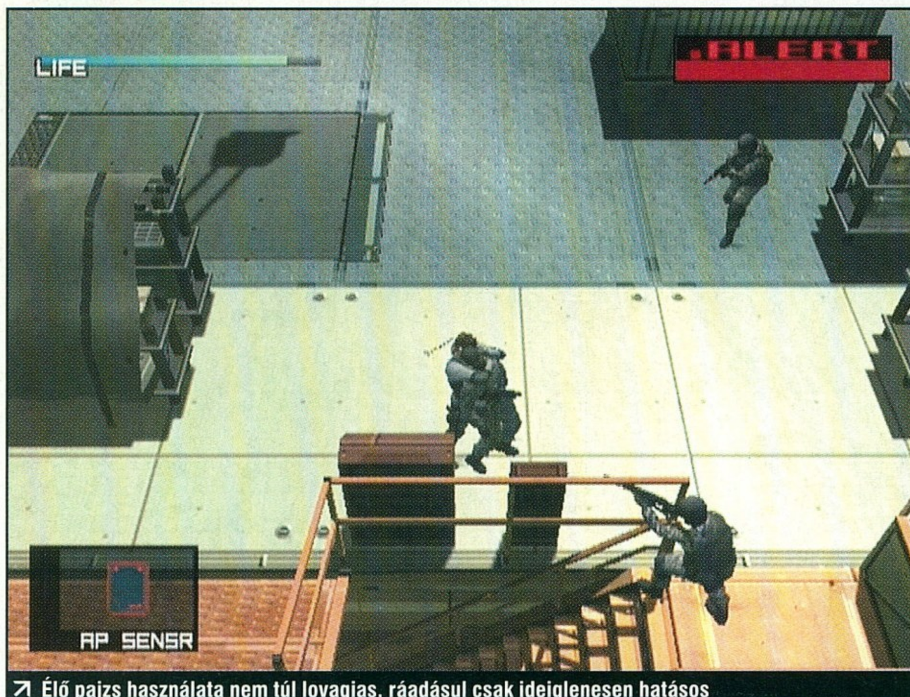
1-16 játékos NTSC WWW.UNREALCHAMPIONSHIP.COM

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	82
HANG	90
SZAVATOSSÁG	89

ÍTÉLET

82



↗ Élő pajzs használata nem túl lovagias, ráadásul csak ideiglenesen hatásos



↗ Lám még Meryl is felbukkan az MGS2-ben



■ Ráadás a virtuális térben

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ KONAMI FEJLESZTŐ KONAMI MEGJELENÉS 2002.11.06. NTSC

Megint a játék, ami fogalommá vált. Ha bárhol szó esik egy olyan játékról, ahol egyszemélyes kommandót alkotva taktikusan kell beszivárogni az ellenség vonalai mögé, előbb-utóbb óhatatlanul felmerül a Metal Gear, mint viszonyítási alap. Az összevetés pedig rendszerint azzal zárul, hogy még mindig a Konami mesterműve az etalon. A mindenkori legjobb PSX-es akciójáték most már örökre a Metal Gear Solid marad, s egyelőre a folytatásának sem akad párja PS2-n. Virulhattak tehát az Xbox-tulajdonosok, amikor kihirdette a Konami, hogy készül a Metal Gear Solid 2 Substance, ami bár PS2-re is megjelenik, elsőként a Microsoft konzoljára jött ki. Noha az eredeti játék már egy éves, nem kétséges, hogy a néhány exkluzív üzemmód és virtuális küldetés miatt minden rajongó beszerzi, sőt a türelmetlenebbek talán még egy Xboxba is beruháznak emiatt.

Azok kedvéért, akik nem az utóbb említett rajongói táborba tartoznak, először is lássuk, miről szól a Metal Gear Solid 2 – elvégre a Substance tartalmazza magát az eredeti játékot is. (Talán ennek is köszönhető, hogy csak dupla sűrűségű DVD-re fért fel.) A játék főhőse, Solid Snake egy különleges katona, és már nagyon régi akcióhős a Távol-Keleten. Akik már az MSX-es (ez egy nyolcbites számítógépes platform volt) debütálása óta nyomon követik a bevetéseit, azok jól tudhatják, hogy tulajdonképpen a génjeiben hordozza a harcművészet csínját-bínját. Snake eddig már három alkalommal óvta meg a világot a Metal Gearek fenyegetésétől, vagyis a félelmetes lépegetőktől, melyek nukleáris fegyverekkel is el vannak látva. Világszerte ismertté a legutóbbi, PSX-es kalandja tette, amikor egy alaszkai támaszpontról söpörte ki a leszerelt nukleáris fegyverekre, no meg az ugyanott rejtőző Metal Gear Rex prototípusára pályázó terroristákat, akiknek a főnöke Snake saját ikertestvére, Liquid volt. Tudniillik a terroristák vezetői ugyanannak a FOXHOUND nevű terroristaelhárító kommandónak a tagjai közül kerültek ki, melynek korábban Snake is dolgozott. A fellázadt FOXHOUND-tagok közül egy kivételével mind otthagyta a Shadow Moses incidensnél a fogát, de az az egy még mindig hallat magáról. Miután a titkos Metal Gear-technológia kiszivárgott és a feketepiacra került, Revolver Ocelot (más néven: Shalashaska) az amerikai haditengerészet Metal Gearjére feni a fogát, melynek megszerzéséhez régi elvtársa, Gurlukovich parancsnok elit kommandóját hívja segítségül. Nagy rutinnal veszik át a parancsnokságot a tankhajó felett, amiben a szuper fegyvert szállítják le a Hudson folyón – csakhogy a hajón ekkor már ott van Snake is, aki újabban az anti-Metal Gear csoport, a Philantrophy tagjaként dolgozik, mely szervezetet az előző részből megismert hackerrel, Otaconnal együtt ketten hoztak létre.

Ezzel az akcióval indul a Metal Gear Solid 2, de korántsem erről szól. Anno nagy meglepetést okozott, amikor kiderült, hogy a tankhajós rész csak a prológus, és nem is Snake ennek a játéknak a hőse, hanem Raiden – egy zöldfülű ifjonc, aki azonban a legjobb úton halad, hogy hasonló legendává váljon. Két évvel a tankhajós fejezet után a Big Shell tisztítótelepet szállják meg terroristák, s ejtik foglyul az ott látogatást tevő amerikai elnököt. A New Yorktól nem messze fekvő, a nyílt tengeren épült létesítményen kicsit hasonló az alapfelállás, mint Alaszkában: a Dead Cell, vagyis egy terroristaelhárításra kiképzett csoport elbocsátott tagjaiból áll a bagázs, akik a „Szabadság Fiainak" kiáltották ki magukat. Az újjászervezett FOXHOUND ezen profik ellen küldi be Raident. Minthogy a terroristák sorra verik vissza a tengerészgyalogosok ostromait, a beszivárgó ügynökben van minden remény-ség. Raiden szerepében aztán hamarosan rájövünk, hogy minden mindennel összefügg, és senki és semmi nem az, aminek látszik. A színen ismét feltűnik Ocelot – sőt még Snake is – és világméretű összeesküvésekre derül fény. A sztori ezúttal is izmos pontja a játéknak, főleg hogy a közjátékok olyan színvonalon vannak megrendezve, hogy abból sok hivatásos filmrendező is tanulhatna. Persze ennél jóval fontosabb maga a játékélmény, de arra még kevésbé lehet panasz.

A „taktikus kémkedő akció" nemcsak reklámszöveg a cím felett. Bár egy egész fegyverarzenált gyűjthetünk össze a játék során és hősünk egy laza mozdulattal képes a nyakakat kitekerni, ennek ellenére a cél az, hogy emberélet kioltásához csak végszükség esetén folyamodjunk, s lehetőleg „láthatatlanul" ténykedjünk – elvégre ettől leszünk beszivárgó ügynökök. Ennek érdekében a kúszáson, lopakodáson kívül olyan dolgok vethetők be, mint a kopogtatás, vagy a figyelemelterelés egyéb módozatai. Például zajt csaphatunk egy üres tölténytár eldobásával, vagy akár egyszerűen azzal, hogy hangtompító használatával belelövünk valahol a falba. Még kifinomultabb módszer, ha egy szexmagazint készítünk oda a járőr útjába, ami

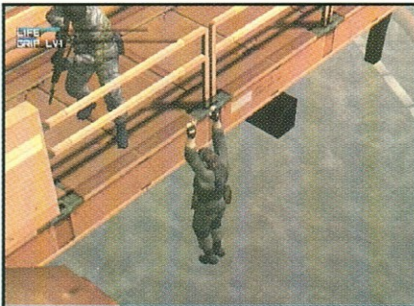
KEZEKET FEL! ÜZEMMÓD

↘ Ne mozdulj!



↘ Na ne is lássalak!




Még a végén vízbe fúlva végzi az élő legenda


Miért van olyan furcsa kissebségi érzésem?








Szemlátomást a virtuális őröket is lekötik a szexmagazinok

jópár percig leköti. Ha észrevétlenek akarunk maradni, elbújhatunk kartondobozok alá, vagy – ami a második rész újdonsága – a szekrényekbe is. Ha hidakon vagy pallókon elkerülhetetlen a találkozás, kifüggeszkedhetünk azok oldalára (nagyon nagy poén, hogy ennek gyakorlásával erősíthetjük a markunk szorítását, merthogy a végtelenségig ugyebár nem lehet függeszkedni), a még kényesebb helyzetekben pedig a katonákat el is altathatjuk (altatólövedékkel, vagy néhány pofonnal). Ha sikerül a közelükbe lopóznunk, megadásra is kényszeríthetjük őket, s miközben sakkban tartjuk őket, a nemesebb testrészeikre célozva a javaik átadására vehetjük rá őket. A dögcéduláik begyűjtése egy külön móka a játékban (néhány cheat megnyitásához), melyekből a Substance kiadásban most még több van, ugyanis a tankhajóba zárt tengerészgyalogosok némelyikétől is begyűjthetünk ilyet. Ide kapcsolódik, hogy néhány hősiesebb terrorista nem tojik be, hanem inkább lövésre szólít fel minket. Az ilyeneket brutális fegyverrel, vagy egy lövéssel – netán közben meg is sebesítve őket – lehet megfélemlíteni.

A kaland bizonyos pontján az is előfordul, hogy úgy tudunk észrevétlenek maradni, ha terroristának álcázzuk magunkat, amihez nemcsak egyenruha, de megfelelő AK géppisztoly is szükséges. Nyilván ennyiből is érzékelhető, hogy az ellenségeinknek nem csupán a fegyverzetük eredeti, hanem az intelligenciájuk is. Ehhez persze az is hozzátartozik, hogy nem túl ostobák. Minden gyanúsat megvizsgálnak, s ha valami rendelleneset találnak, azt azonnal jelentik. Felfigyelnek a vizes lábnyomainkra, vagy ha erősen vérzik a főhős, akkor a vércseppekre is, és rögtön a nyomok után erednek. Ha gyilkolunk, nem szabad hullákat hátrahagynunk, mert ha megtalálják őket, azonnal riadót fújnak – inkább el kell őket rejtenünk, például a szekrényekbe. A realisztikusságra jellemző, hogy nemcsak az őröket, hanem azok rádióját is kivonhatjuk a forgalomból. Ha pedig valakinek szétlőttük a rádióját, akkor az személyesen igyekszik erősítést hívni. Akadnak olyan őrök is, akiknek állandóan jelenteniük kell a helyzetet, s ezért különösképp kényes eset az eltüntetésük. A hiányukat ugyanis azonnal észreveszik, s küldenek embert az eset kivizsgálására. Ha ilyenkor csak elaltattuk az illetőt, akkor szimplán felrugdossák a szerencsétlent, de ha hullát találnak a helyszínen, azonnal riadókészültség lesz a körzetben. A riadókészültség legnagyobb hátránya – azon kívül, hogy mindenfelé keresik az emberünket – a radar hiánya, amit ilyenkor az ellenség zavar. A szemléletes radar egyébként már régi hagyomány a Metal Gear játékokban: a segítségével nyomon követhetjük, merre kolbászolnak az őrök, sőt azt is, hogy merre néznek és mekkora a látósugaruk.

Na de lássuk végre, mi újdonságot tartogat nekünk konkrétan a Substance! A főmenü Special pontja még nem tartozik ezek közé: a tanulás, a korábbi Snake történetek, a fényképek nézegetése, és a dögcédulák átnézése már „alapfelszerelés" volt a régi változatban is. A Missions pontnál ellenben 350 vadonatúj virtuális küldetést, plusz 150 alternatív küldetést találunk. A virtuális küldetések mibenléte már ismerős lehet a régi rajongóknak, hiszen az előző részhez is volt egy VR-kiegészítés. Poén, hogy ezekre a küldetésekre már a játék közben is elhangzik utalás (ezekkel képezték ki Raident), és most személyesen is kipróbálhatjuk őket. A VR-küldetések a virtuális térben, stilizált hátterek előtt, leegyszerűsített grafikával megrajzolt CPU-ellenfelekkel szemben zajlanak, s eleinte valami konkrét mozzanat begyakorlására szolgálnak. Kezdetnek három kategória adott: a lopakodás (Sneaking), a fegyverek használata (Weapon), valamint a First Person (belső nézetes) mód, majd ezek teljesítésével nyílik meg a Variety opció, aminél a felsoroltak kombinálva jelentkeznek, ráadásul gyakran igen furcsa szituációkba kerülünk. Egy távcsöves puskával például meg kell védenünk a sebesült Merylt (mintha csak a Metal Gear 1-ben lennénk), vagy épp óriások elől kell bujkálnunk. A VR-küldetéseken elért eredményeinkért pontszámokat kapunk, ami alapján rangsorolnak minket, s mindig csak eredményes szereplés után lehet továbblépni a következő szinthez, ami egyben nehézségi szint is. Egy-egy kategórián belül 5-10 pályát találunk, így jön össze az a bizonyos impozáns szám.

A 150 alternatív küldetés hasonlóképp a virtuális térben zajlik, de a helyszínek és a szereplők a normál játékból lettek kölcsönözve, és igen elmés feladatok vannak. Bombahatástalanítás, mindenkit kinyírni, avagy mindenkit megadásra kényszeríteni – és ezek is öt vagy tíz szinten keresztül. Mindkét üzemmódnál egyébként új karaktereket is megnyithatunk.

A játék régebbi rajongói talán a legkiválóbb újításnak a Snake Tales opciót fogják találni, ebben ugyanis Snake szerepében hat új történetet ismerhetünk meg, melyek ugyan nem illeszthetők bele szorosan az alapsztoriba, de érdekes színfoltnak bizonyulnak. A küldetések indításakor (illetve menet közben is) szövegesen tájékozódhatunk a harci helyzetről, mit is keresünk az adott helyen, s hova tartunk. (A tankhajón és a Big Shellen egyaránt ténykedhetünk.) Sajnos közjátékokat nem komponáltak ezekhez a missziókhoz, melyek azért egy kicsit hiányoznak.

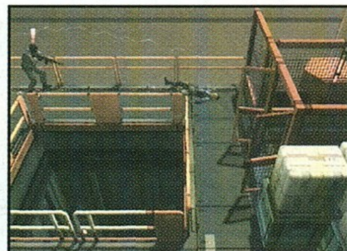
A Metal Gear 2-nek végül is ismét sikerül elkápráztatnia minket – vagy hogy a magam nevében beszéljek, engem sikerült. Minthogy már pár hónapja nem játszottam vele, már nem is emlékeztem rá, mennyire kifinomult az akció, s ez milyen igényesen van formába öntve. Csak nagyon ritka esetben van például olyan, hogy egy hulla belesüpped a háttérbe, ellenben számos mókás jeleneteknek lehetünk tanúi: például egy szűk hídon verekszünk, s eközben az ellenfelünk átfordul a korláton és lezuhan, vagy épp egy lépcsőn keveredünk tűzharcba, mire az áldozatunk hatalmasat bukfencezik lefelé.

A játék tehát Xboxon is király lett: a grafika egy év alatt mit sem vesztett a fényéből, továbbra is csúcs, mint ahogy Harry Gregson-Williams muzsikája (többek között a „Szikla" és az „Armageddon" zeneszerzője), vagy a profi szinkronszínészek teljesítménye is elévülhetetlen. Habár a grafikára egy kicsit vissza kell térni, mert helyenként az Xbox gondban van az effektusok tobzódásával. A tankhajós fejezetben odáig még minden rendben van, hogy szakad az eső, vízcseppek verődnek le Snake-ről, s a nedves fedélzeten minden tükröződik, ám amikor még egy reflektorfény is bejátszik, s a fényben real time árnyékokat is kell a programnak generálnia, akkor bizony csúnyán lelassul a program. De mint említettem volt, ilyen szerencsére csak helyenként történik. Akinek netán ez mégis megfekündé a gyomrát, az várjon tovább a PS2-kiadásra – de mindenki másnak feltétlenül ajánlhatom az Xbox-verziót is.

V.Z.
vzoli@ipma.hu









MELLETTE
- Az eredeti játék mellett egy nagy rakás küldetés
- Roppant intelligens ellenség
- Agyat dolgoztató megoldások

ELLENE
- A grafikai engine hébe-hóba akadozik
- Nincsenek közjátékok a Snake Tales-nél
- Egy évet kellett várni az Xbox-verzióra

PEREPUTTY
- MGS2 Substance *Konami*
- Splinter Cell *Ubi Soft*
- Hitman 2 *Eidos*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	91
HANG	98
SZAVATOSSÁG	95

ÍTÉLET

90

1 játékos · NTSC · WWW.KONAMI.COM

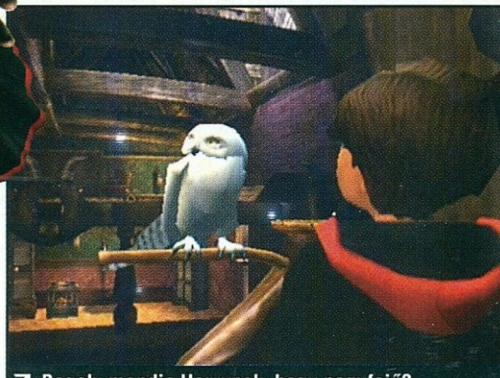




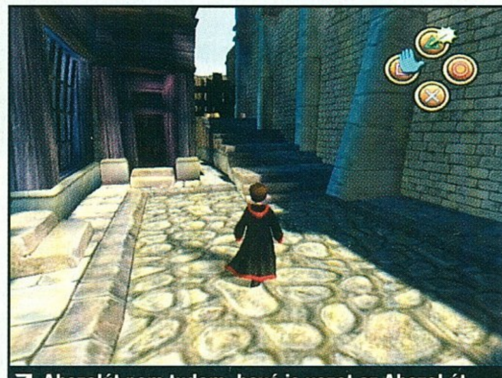
↗ Vérfagyasztó küzdelem Weasley-ék mosógépével



↗ Kerti gnómtalanítás – célba dobással mixelve



↗ Bagoly mondja Harrynek, hogy nagyfejű?



↗ Abszolút nem tudom, hová is vezet az Abszol út...

■ A tanonc másodéves lett

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

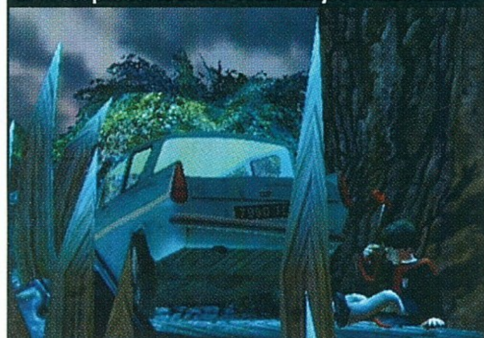
TÍPUS AKCIÓ/KALAND **KIADÓ** ELECTRONIC ARTS **FEJLESZTŐ** EUROCOM ENTERTAINMENT **MEGJELENÉS** 2002.11.15. **PAL**

Egy év telt el az első Harry Potter film – és az abból készült játékok – megjelenése óta, és az ígéreteknek megfelelően már itt is van a második rész, a Titkok Kamrája. Az Electronic Arts egészpályás letámadást indított Harry Potter ügyileg, ugyanis az összes konzoltípusra kiadták a mágustanonc Roxfortban eltöltött második évének történéseiből készült játékot. Akárki akármit is mond, a Harry Potter az egyik legnagyobb jelentőségű és a legtöbb profittal kecsegtető játéklicenc – a kérdés már csak az, hogy a könyvhöz viszonyítva az Electronic Arts játékadaptációja vajon megfelelő minőségű lett-e? Szerencsére a válasz igen, a játékváltozat – ha nem is követi pontosan a könyv cselekményeit – remekül visszaadja a regény hangulatát. Teszteléskor a PlayStation2-es és az Xboxos verzió is a rendelkezésemre állt, így meglepve tapasztaltam, hogy a két verzió közt némi eltérés tapasztalható. Ám ezek az eltérések nem túl nagyok (később ki is térünk rájuk) – a lényeg, a cselekmény ugyanaz. Talán a PlayStation2-es verzió egy kicsit könnyebbre sikerült, de az már első pillantásra is látszott, hogy mindkettő igen ígéretes darab. Lássuk hát, hogyan alakulnak Harry legújabb kalandjai…

A nyár utolsó napjai telnek, melyeket Harry – Dursley-éktől megszabadulva – a Weasley-házban tölt. Ám a Dursley-féle muglikkal töltött idő igencsak otthagyta nyomát ifjonc varázslónkon – tudása kissé megkopott, és a rég ismert varázslatok használata is nehezebben megy. Szerencsére Fred, George és persze Ron tesznek róla, hogy Harry formába lendüljön, és kikapcsolódásként még a kert „gnómtalanításába" is bevonják. Ám az iskolakezdés – melyet a legtöbb „normális" gyerekkel ellentétben Harry már alig vár (no persze, ki ne szeretne Roxfortban tanulni?) – közeleg, ideje hát beszerezni a másodikos tanszereket. Így hát Harry és az egész Weasley család felkerekedik, és irány az Abszol út, ahol minden beszerezhető, amire csak egy varázslónak szüksége lehet. Harry érkezése – a kandallókon keresztül történő közlekedésben való járatlansága miatt – nem sikerül tökéletesre, így némi kitérő után jut csak el az Abszol útra. Hamarosan az is kiderül, hogy nem ő volt az egyetlen, akinek nem sikerült tökéletesre az érkezés: a Weasley-család legkisebb csemetéje, Ginny a megérkezés közben különböző kandallóknál elszórta a cuccait. Harry természetesen lovagiasan felajánlja, hogy saját tanszereinek beszerzése mellett összeszedi Ginny dolgait is. Sajnos csak azokba az üzletekbe tudunk bejutni, ahol dolgunk van, úgyhogy egyelőre a kviddics-szaküzletbe nem mehetünk be.

Amennyiben mindent beszereztünk és Ginny cuccait is összeszedtük, akkor már csak – a Malfoy-jal megejtett szokásos szócsata után – az új, „sötét mágiák kivédése" tantárgy oktatójából kapott kis ízelítő van hátra (ritka nagy hólyagnak tűnik az illető). A kiselőadás számunkra akkor ér véget, mikor előkerül Ron, aki hozza a rossz hírt, hogy a vonatot lekéstük, és semmi esélyünk arra, hogy időben Roxfortba érjünk – hacsak nem pattanunk be Ronnal a Weasley-család teljesen illegális módon, mágiával repülésképessé alakított mugli autójába. Persze az utazás – nem meglepő módon – rosszul sül el, és a Tiltott Erdő vén csapkodófűzénél ér véget, mely a zargatáson felbőszülve fogságba ejti Ront. Természetesen Harry azonnal nekilát barátja kiszabadításának, ami nem ígérkezik könnyű feladatnak. Miután

↘ A csapkodófűz zokon veszi a zajos érkezésünk



↘ A szellemkutyák kissé érzékenyek a fényre



↘ Kései érkezés Roxfortba



azonban végül mégis sikerrel jár, együtt igyekeznek észrevétlen bejutni Roxfortba, mielőtt még valakinek feltűnne a távollétük. Persze ez sem jön össze, hisz ki másba is futhatnának bele, mint a „nyájas" Piton professzorba, aki jól megfeddi őket. A prof csak azt sajnálja, hogy még hivatalosan nem kezdődött el az iskolaév, és így nem tudja hőseinket a csapkodófűz megrongálásáért megjutalmazni mínusz néhány százezer házponttal – méghozzá fejenként. Huh, mennyi kaland – és még csak most értünk Roxfortba, ahol persze még több és veszélyesebb kaland vár majd ránk...

Hiszen a tanév megkezdése után nem sokkal kinyílik a „Titkok kamrája" és valami szörnyűség szabadul el Roxfort ódon falai közt, melyet hamarosan a rosszindulatú pletykák (vajh ki is kezdhetett a terjesztésükbe?) összefüggésbe hoznak Harryvel. Így már nem csak a szörnyűségek megfékezése miatt, hanem bűntelenségének bebizonyítása okán is ki kell deríteni, hogy mi is történik valójában, és ki vagy mi áll a rémtettek mögött. Ám míg eddig eljutunk, sokféle feladatot kell megoldanunk. Gyarapítanunk kell Harry ismereteit a mágikus tanok területén, formába kell hoznunk seprűrepülésben, és persze a kviddics-meccseket sem árt megnyernünk. A játék folyamán többféle gyűjthető dologgal is találkozhatunk (híres varázslókat ábrázoló kártyák, mindenízű drazsé), ezek azonban néha eléggé félreeső helyen találhatóak, és lehet, hogy valamelyik varázslatra lesz szükségünk a megszerzésükhöz. Így ha olyan akadályba ütközünk, melyet egyelőre nem tudunk leküzdeni, jegyezzük meg a helyet, és ha megszerezzük azt a varázslatot, ami segít, folytathatjuk tovább a kalandozást az eddig elzárt területen. Roxfortban még a tanórák is mindig izgalmasak, és ha teljesítjük a tanártól kapott feladatot, akkor egy új varázslat lesz a jutalmunk.

Persze az élet Roxfortban nem csak tanulásból áll – ha fényt akarunk deríteni a rémségek igazi elkövetőjére, akkor bizony nyomoznunk kell. Ezt éjjel tehetjük meg legegyszerűbben, amikor – ha óvatosak vagyunk – magánakcióink senkinek sem tűnnek fel. Az óvatosságot pedig vegyük komolyan, mert ha elkapnak, az nem csak azzal jár, hogy újra kell próbálkoznunk, hanem a Griffendél ház pontokat is veszít, amiért a többiek – érthető módon – tuti nem lesznek hálásak nekünk. Szerencsére Harry képes a lopakodásra és a fal mellett osonásra, ezeken kívül még rendelkezésére állnak különféle tárgyak és varázslatok is, így az észrevétlenség kis odafigyeléssel megoldható. Annak ellenére, hogy Harry a könyvben és a filmben is legtöbbször Hermione és Ron társaságában vágott bele a kalandokba, a játékban sajnos legtöbbször csak annyi szerepük van, hogy feladatot adnak, illetve meg kell őket mentenünk – a segítségükre nem igazán számíthatunk.

Ennek ellenére a játék remekül hozza a könyv és a film hangulatát, a készítők remek munkát végeztek az Abszol út és Roxfort adaptálásával. Persze ez még mit sem érne, hogy ha a szereplők megformálása nem sikerült volna szintén kiválóan. Az már csak hab a tortán, hogy a grafikusok ennyire remekül bánnak mindenféle effektussal, így Roxfort szinte már teljesen valóságosnak tűnik. Megjelenítés terén csak azt a „szokásos" negatívumot tudom megemlíteni, hogy nem mindig a megfelelő szögből sikerül a kamerának mutatnia Harryt, és ez például azokon a helyszíneken ahol lopakodnunk kell, különösen bosszantó tud lenni (főleg akkor, amikor emiatt csípnek el). A zenék passzolnak a helyszín hangulatához, a hanghatások is kiválóan sikerültek, a szinkronhangok pedig pont olyanok, mint a filmbéli színészeké.

Érdekesek az Xbox-, és a Playstation 2-változat között tapasztalható eltérések, bár nem túl nagy volumenű dolgok: pl. a Playstation 2-es verzióban bárhol lehet menteni, és – ellentétben az Xbox-verzióval – nem szórjuk el a mindenízű drazséinkat Harry megsérülésekor. A különbségek ellenére a játékmenet mindkét gépen nagyjából egyforma. Méghozzá egyformán szuper – remek példa arra, hogy egy híres film/könyv játékadaptációját milyen minőségben kell elkészíteni. Az Electronic Arts remek munkát végzett a Harry Potter and the Chamber of Secrets-szel, és még az időzítés is kiválóan sikerült – úgyhogy tavalyhoz hasonlóan valószínűleg a karácsonyi szezon egyik legkelendőbb játéka lesz – méghozzá teljesen megérdemelten.

Draco
draco@chello.hu

AZÉRT NEM MEGY MINDEN OLAJOZOTTAN



Tavaly, amikor az első Harry Potter-film debütált a mozikban, a rajongók egyúttal ígéretet kaptak arra is, hogy pontosan egy év múlva nézhetik meg a második részt. A film készítői az ígéretet – ugyan hatalmas erőfeszítések árán, de – be is tartották, és amikor ezt a cikket olvassátok, a film már nálunk is bemutatásra került. Ugyanez az ígéret azonban most nem hangzott el, a harmadik rész várhatóan csak két év múlva kerül a mozikba, ami tökéletesen érthető is – hiszen egy ekkora volumenű film forgatása rengeteg munkával jár, amit ilyen rövid idő alatt elvégezni szinte lehetetlenség. Ám a készítőknek így esetleg azzal kell szembenézniük, hogy a gyerekszereplők kiöregszenek a szerepeikből, hisz amíg egy film nagyjából egy év eseményeit öleli fel, addig a színészek két évet öregszenek – egy borostás kiskamasz pedig elég viccesen hatna a gyerekek szerepében. Tovább nehezíti a készítők dolgát a Dumbledore professzort alakító Richard Harris halála is, akinek pótlása nehéz feladat lesz. További indok a kétévenkénti megjelenés mellett J.K. Rowling késlekedése az újabb regények megírása terén. Hét részesre tervezte a Harry Potter sorozatát, ám az ötödik rész megírásával már több mint egy évet csúszott, a hatodik megjelenésének időpontjára pedig még tippelni se nagyon lehet.

↗ Richard Harris, az októberben elhunyt színész, aki a filmben Dumbledore professzort alakította

NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Ecobit Kft által felajánlott 2 db Harry Potter and the Chamber of Secrets (Xbox és PS2) játékot sorsoljuk ki:

Melyik házhoz tartozik Harry Potter a Roxfortban?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2003. január 8-ig kérjük címünkre eljuttatni:

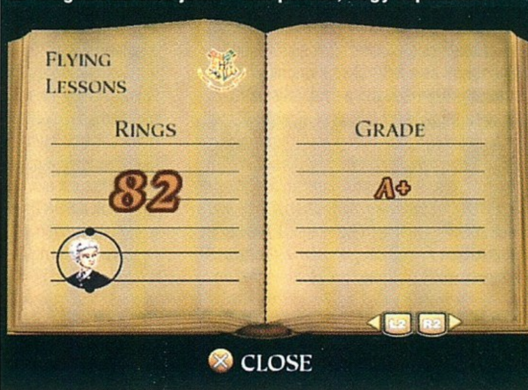
**Multiplay!
IPMA Media Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.**

A borítékra kérjük írd rá: 'Harry Potter-játék'. A játékban a 2003. január 8-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.

↘ A fény varázslat jó helyre kerül – Harry fejébe



↘ Megvan az első jeles – hát persze, hogy repülésből!



MELLETTE

- A film és a könyv hangulata visszaköszön
- Hatalmas felfedezésre váró terület
- Sok varázslat, használható tárgy, nagyon ötletes

ELLENE

- A kamerakezelés néha nagyon zavaró tud lenni
- Kicsit sok töltögetés

PEREPUTTY

- Ratchet & Clank – *Sony*
- Harry Potter 2 – *Electronic Arts*
- Crash Bandicoot – *Universal Interactive*

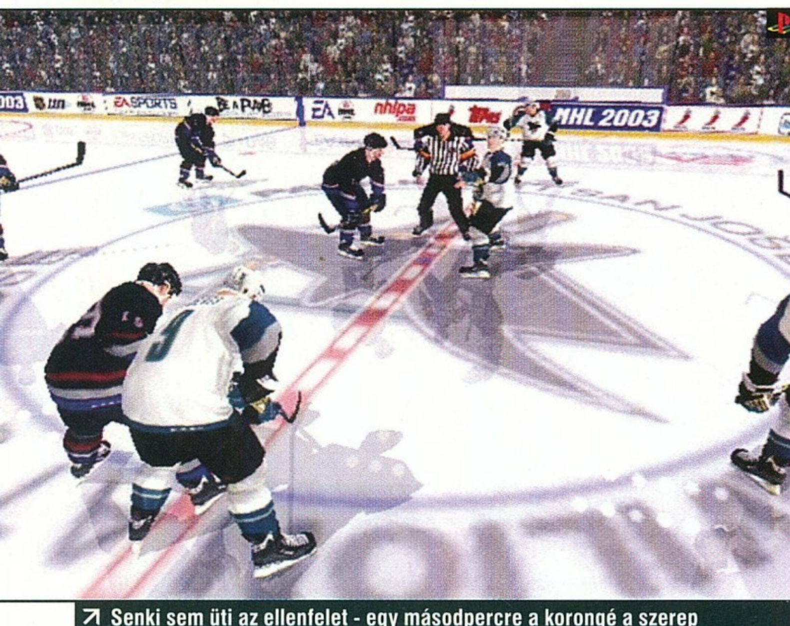
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	90
HANG	92
SZAVATOSSÁG	85

ÍTÉLET

90

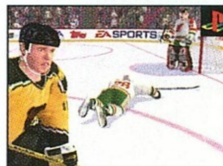
1 játékos NTSC WWW.EA.COM



↗ Senki sem üti az ellenfelet - egy másodpercre a korongé a szerep



↗ Két hokis nem fér meg egy pályán - tartja a mondás









Maradt, ami volt: a jeges legjobb

NHL2003

TÍPUS SPORT/HOKI **KIADÓ** ELECTRONIC ARTS **FEJLESZTŐ** EA CANADA **MEGJELENÉS** 2002.11.20. **PS2/PAL** 2002.10.25. **XBOX/PAL**

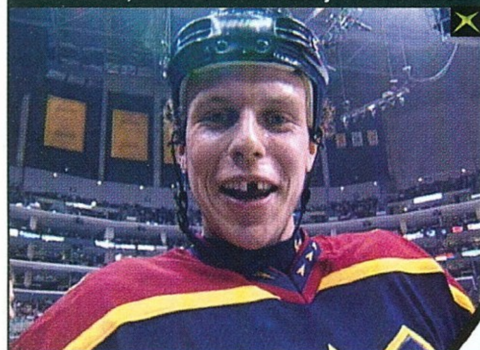
A tél ugyan a valóságban nem nagyon akar megérkezni, mi azonban szükségét éreztük annak, hogy egy kis jeget csempésszünk az életünkbe – hacsak a tévé képernyőjén keresztül is. Ahhoz pedig kétség nem férhet, hogy mindehhez a hoki szolgáltatja a legkézenfekvőbb megoldást. Jött is mostanság egy pár darab – kezdjük mindjárt a legnépszerűbb (és ezzel együtt a legnagyobb várakozással övezett) játékkal, amely az EA Sports NHL-sagájának friss és hamvas darabja. A nagy múltra visszatekintő sorozat idén már túllépte tizedik életévét, amely kor a videojátékok világában lassan matuzsáleminek számít. Az évek óta tartó töretlen megjelenés három dologra is utal: 1. A játék jó és sikeres – különben nem készülnének rendre a folytatások. 2. Ha más miatt nem is, a hosszú tapasztalati idő és a folyamatos finomítások miatt biztosak lehetünk benne, hogy átgondolt és alapos tervezőmunka eredményét tartjuk a kezünkben. 3. Akármennyire is új a program, azért nagyrészt az elődjének alapjaira építkezik. Az NHL 2003-ra mindhárom megállapítás érvényes.

A játékmódok tekintetében semmi változást nem tapasztalhatunk. Adva van ugye a jó öreg Play Now, ahol azonnal kihívhatjuk a gépet vagy egy társunkat egy mérkőzésre, csak kiválasztjuk a két csapatot és már egymásnak is ugorhatunk. A franchise-módban egy komplett NHL-szezont játszhatunk végig. Mivel a teljes szezon elsőre sokaknak embertelen hosszú lehet, szerencsére megválaszthatjuk, hogy hány mérkőzésből álljon az alapszakasz és a rájátszás (ez 29, 58 vagy a horrornak számító 82 meccsből álló bajnokságot jelent). Ez persze csak a legfontosabb paraméter, ezen kívül még számtalan más is beállítható (nehézségi fok, az all-star meccs résztvevői, az egyes egyedi szabályok figyelembevétele stb.). Több szezonon keresztül irányíthatunk egy csapatot, mi intézzük az átigazolásokat, emellett pedig nem szabad megfeledkeznünk a kiöregedő játékosokról és a feltörekvő ifjoncokról sem. Nem szaporítom tovább a szót: teljeskörű manageri munkakört látunk el. Ezenkívül indíthatunk még egy, pusztán playoffokból, azaz a rájátszásból (egyenes kieséses rendszer) álló versenysorozatot is. A nemzeti válogatottak sem maradhattak ki a szórásból, részt vehetünk a hoki-világbajnoksághoz hasonló körülmények között zajló tornán is (persze a magyar válogatott mellőzésével – igaz, én lepődtem volna meg a legjobban, ha véletlenül szerepelnénk itt, lévén nagyjából úgy hokizunk, ahogy a kanadaiak vizilabdáznak...). 20 nemzeti válogatott szerepel, amelyekben az elmúlt olimpiákon legjobban szereplő csapatok közül válogattak. A csapatlistákat pedig az EA Sportstól már megszokott módon, az idei szezonra aktualizálták.

A legtöbb újítást a mérkőzések alatt tapasztaljuk. Kezdjük mindjárt az irányítással, amelyben egyetlen – ám alapvető – változás történt. Ezt „Dynamic Deke Control"-nak hívják, és a könnyű kivitelezése, valamint a hasznossága folytán nekem nagyon tetszett. A deke szó ánglius szakzsargon, gyakorlatilag azon mozdulatoknak az összességét hívják így, melyekkel a korongot vezető támadó megpróbálja kicselezni vagy megtéveszteni az őt szerelni próbáló védőt (szóval röviden: cselezés). A DDC-t mindkét konzolon a jobb analóg karral tudjuk manuálisan irányítani, ily módon egészen komplex és igencsak trükkös, látványos cseleket hozhatunk elő. (Amennyiben párhuzamot vonhatok a FIFA 2003-mal, azt írhatnám, hogy az abban megismert EA Freestyle Controlhoz hasonló elven működik.) Kétféle módon tudunk deke-ezni, a másik az automatikus (egy gombnyomásra a gép hajtja végre), de én azt szinte soha nem használtam, maradtam a manuális formánál (nagyon jól használható és a FIFA-ból adódóan már kézre is állt). Ezenkívül az irányítás ugyanolyan, mint amelyet évek óta megszokhattunk, a gombkiosztás pedig hál' istennek átkonfigurálható.

A másik újdonságként beharangozott dolog már a játékmenetre vonatkozik, ez az ún. Game Breaker-mód. Szép cselekkel (azaz sok-sok deke-ezéssel) és kapuralövésekkel feltornázhatjuk maximumra a képernyő alsó részén látható kis skálát. Ekkor egy hangot hallunk és ezután egy gombnyomásra aktivizálható a GB-mód (ha kell, tartalékolhatjuk későbbre is, nem kell azonnal elsütni). Ez esetben pár másodpercig a kamera ráközelít a játékosra (mindig arra, akinél éppen van a korong), egy reflektor sugara isteni dicsfényként ragyog emberünkre, a hangszórókból pedig hangos szívdobogást hallunk. Az idő Mátrix-szerűen lelassul – legalábbis a többiek számára – mi pedig ezalatt tetszés szerint ténykedünk a pályán. A feelingje kétségkívül megvan, de én úgy tapasztaltam, hogy a gyakorlati haszna jóval kevesebb. Egyáltalán nem volt könnyebb ilyen állapotban gólt szerezni vagy cselezni – no persze az is lehet, hogy

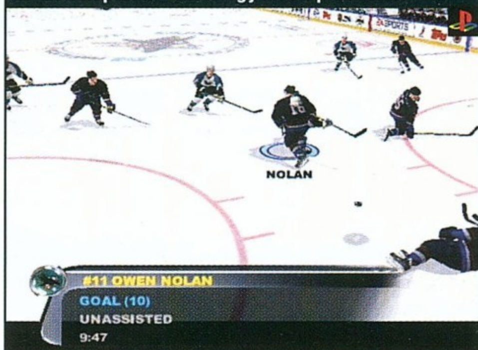
↘ Az ember, aki lemondhat a szotyizás örömeiről



↘ Nabokov valószínűleg sokat lát a korongból...



↘ Gólt kaptunk? Akkor egy kicsit pihenek...



csak én nem éreztem rá. A breakaway kamerát meghagyták – tudjátok, amikor egyedül törünk kapura, a kamera ráközelít a játékosra mintha csak mi saját magunk állnánk szemben szerencsétlen kapussal. Szerény véleményem szerint ennek is inkább hátrányai, mintsem előnyei vannak: túlzottan nem könnyíti meg a gólszerzést, cserébe viszont teljesen kizökkent a játék ritmusából és a hirtelen kameraváltások miatt néha nem tudjuk, hogy hol vagyunk. Az utóbbi két funkció inkább csak látványos, mintsem hasznos – bár a GB-t egyáltalán nem kötelező használni, ha nem szeretjük, egyszerűen ne nyomjuk meg a gombot. A kapusok mesterséges intelligenciáján javítottak, nagyon ritka az olyan mérkőzés (még könnyű fokozaton is), amikor kétszámjegyű eredményt érhetünk el (legalábbis az alapállapotnak számító ötperces mérkőzések esetén).

Mi sem természetesebb, minthogy verekedhetünk is – bár tökmindegy, ki üti ki a másikat, mindkét delikvens öt percre kiülhet a pálya szélére pihenni. Pusztán poén, illetőleg közönséghergelő értékkel bír. Szó szerint hangzatos a sztori-mód, amely annyit tesz, hogy a jól teljesítő játékosokat figyelemmel kíséri a program, nő az ázsiójuk és a kommentárok is külön kiemelik a teljesítményüket – mindennek egy teljes szezon lejátszásakor van értelme. Az NHL-kártyák szintén még az előző rész újdonságai, de a jópofa cheateken kívül nem használtam őket, mert szerintem csalásnak számítanak, ami a sportban az én etikám szerint megengedhetetlen. Mondjuk arra viszont kiválóan alkalmasak, hogy multiplayer-játék esetén halálra szívassuk velük a társunkat…

A grafika szokás szerint elsőrangú, nagyon szép, hogy a játékosok tükröződnek és egyúttal árnyékot is vetnek a jégre, amelyről még a reflektorok fényei is visszacsillannak (akárcsak a nagyszerűen megrajzolt sisakokról). Kaptunk egy jó adag megújult átvezető animációt is – tényleg, szinte lemásznak a játékosok a képernyőről! Az animációjuk jóval kifinomultabb, az pediglen már tényleg nagy örömömre szolgált, hogy eltüntették a tavalyi év „nagyszerű" újítását. Ugyebár anno a lélegzést próbálták ábrázolni, és ezért hullámzott a testük – ezzel nem is volt baj, csak az, hogy nem jött össze: úgy nézett ki, mintha mindegyik játékos „enyhén" túlsúlyos lenne, folyamatosan röhögne és rettenetesen remegne a hája. Ez most már senkinek sem szúrhatja a szemét. Ami nem tetszett: néhány kedvezőtlen szögben álló kameraállás esetén nagyon látszik a közönségen, hogy csak sima textúrák – ráadásul a „lap" mindkét oldalán ugyanaz a minta látható, így egyes esetekben olyan, mintha háttal néznék a meccset. Úgy látszik, a közönség a rákfeném, mert a következő gázos rész szintén a nézőkhöz kapcsolható: néhány átvezető animációt is kreáltak hozzájuk (veszekedés, popcornzabálás, beintegetés, kivonulás), ami ötletnek jó – csak a megvalósítása üt el élesen a játék többi részétől, ugyanis meglehetősen gyenge (mindig ugyanazok a – ráadásul nagyon gyengén kidolgozott – karaktermodellek szerepelnek a jelenetekben).

A hang és a zene profi. A zúzós dallamok (Papa Roach, Queens of the Stone Age stb. stílusában) tökéletesen illenek az egész sport szellemiségéhez, úgy beindulunk tőlük, hogy alig lehet lefogni az embert (többek közt, hogy szét ne verje annak a designernek a fejét, aki kitalálta, hogy minden egyes alkalommal egy méretes ablakba íratja ki a számok címét és előadóját). Jim Hughson kommentár és Don Taylor „szakértő" a lehető legjobb munkát végzik, iszonyú mennyiségű adatot sorolnak fel, és folyamatosan lökik a – nemegyszer igen poénos – sódert. A közönség hangja kiváló, hallhatóan a hazai csapatnak szorítanak. Az On the Ice hangrendszer (azaz a digitalizált korcsolya és játékoshangok) nagyszerű, a gond csak az vele, hogy ha beállítjuk, akkor automatikusan kikapcsol a kommentár – sajnos így csak a kettő közötti döntési lehetőségünk marad meg, aminek nem túlzottan örülök (a tippem az, hogy valószínűleg a memória korlátai játszhattak ebben szerepet). A hangzásvilág minőségről annyi azt hiszem bőven elég, hogy a PS2-es verzió DTS, az Xboxos Dolby Digital 5.1 Surround, a GameCube pedig Dolby Pro Logic hangrendszereket támogat.

Egy pár szót mindenféleképpen ejteni kell a két, általam tesztelt verzió (PS2 és Xbox) közti különbségekről. (Legnagyobb bánatomra a GC-verzióval nem találkoztam.) Habár a játék pixelről-pixelre ugyanúgy néz ki PS2-n és Xboxon is, egy meglepő eltérést mégis tapasztalhatunk. Az Xbox-port képfrissítése jóval gyorsabb, mint a PS2-é, nyoma sincs az utóbbinál tapasztalható – igaz, elég ritkán előforduló – akadozásoknak. Sőt, őszinte leszek: az egész játékmenet jóval simább és gyorsabb, mint a Sony konzolján. Ez persze korántsem azt jelenti, hogy a PS2-verzió játszhatatlanul lassú lenne – az igazat megvallva a jelenség nekem is csak akkor tűnt fel, amikor közvetlenül egymás után játszottam velük. Ettől függetlenül jelentős ez az eltérés! Ezen kívül az introban van egy kis mozzanat, ami nem ugyanaz, de ez aztán már igazán jelentéktelen apróság. (A PS2-nél egy hokist mutat, a bevezető filmet pedig újraindításoknál variálja; az Xboxos ezzel szemben bedobja egyszerre mindegyiket). Azt még meg kell említenem, hogy az Xboxos játékom egy végleges és eredeti gyári, a PS2-es pedig a magyarországi EA-disztribútortól kapott, csak tesztelőknek szánt ún. review-verzió volt, de ezek szinte mindig a végleges kódot tartalmazzák, ami már nagyon ritkán szokott megváltozni a megjelenésig.

Egy szó, mint száz – az apróbb hibák ellenére az EA Canada megint nagyot alkotott. Akárcsak a másik nagyágyú, a FIFA esetében, a tavalyi rész hibáit nagyrészt kijavították, és bár itt nem kellett az egész hóbelevancot mesterséges intelligenciástul-irányításostul újraírniuk, azért megint csak nagyon látszik a fejlődés. Élvezetesebb és jobb lett, mint a közvetlen felmenője volt – talán nem véletlen, hogy az alig egy hónapja megjelent 2003-as verzióból már most több kelt el, mint a tavalyi részből összesen, és az ebben a sportágban igazán mérvadónak számító jenki piacon stílusában is tarol: az eladott jégkorong-játékok 75%-át ez a program teszi ki. A hoki alapvetően az egyik leglátványosabb csapatsport, rendkívül gyors, látványos és akcióban gazdag – a sportág konzolos rajongói pedig újfent elégedettek lehetnek, mert mindezt ismét nagyszerű minőségben tálalták nekik minden platformon.

Kozi
kozi@ipma.hu

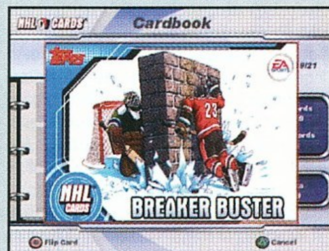
Na, végre a lényegre térhetünk!

ZSUGABUBUS

A játékban létrehozhatunk magunknak egy profilt, ahol az NHL-kártyáinkat menedzselhetjük. A kártyák pontszámért vehetők meg (egy hatos csomag 2000 pontba kerül), ezeket a pontokat a mérkőzéseken bemutatott trükkökért, akciókért és szép megmozdulásokért kapjuk. Teljesen mindegy, hogy melyik játékmódban vívjuk a meccseket, mert a gép folyamatosan figyeli a ténykedésünket. Persze egy könnyen elõcsalható mozdulatsor (teszem azt egy kapásgól) kevesebb pontot ér, mint egy komplexebb feladat (pl. egymás után négy büntető belövése). A megszerzett kártyákat a masina a Card Bookunkban tárolja – itt megtekinthetjük, hogy tulajdonképpen mire is szolgálnak, és akár el is adhatjuk őket, ha nincs rájuk szükségünk (kevesebb pénzért). A zsugák – bármely játékmódban – egy éppen aktuális mérkőzésen játszhatók ki, de értelemszerűen csak azok közül választhatunk, amelyek hatással lehetnek az adott meccs alakulására. A hatások többfélék lehet: felturbózhatnak egy saját játékost, illetve kiejthetnek, vagy meggyengíthetnek (egy tulajdonságuk redukálásával) egy játékost az ellenfél csapatából. Van néhány lap, ami a teljes meccs alakulását befolyásolhatja (pl. az első ütött góllal nyer az azt elérő csapat), és akad olyan amelyik pusztán egy jópofa, poénos cheat (nagyfejű játékosok stb.).







NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Ecobit Kft által felajánlott 2 db NHL 2003 (Xbox és PS2) játékot sorsoljuk ki:

Hogy hívják a cselezést az angol szakzsargonban?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2003. január 8-ig kérjük címünkre eljuttatni:

Multiplay!
IPMA Media Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.

A borítékra kérjük írd rá: 'NHL 2003-játék'. A játékban a 2003. január 8-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.

MELLETTE

- A pálya és a játékosok nagyszerűen néznek ki
- Dögös zenék, profi zajok, minőségi kommentálás
- Élvezetes, sodró játékmenet

ELLENE

- A PS2 verzió képfrissítése jóval lassabb
- Nem megy szimultán a kommentár és az "on the ice" hangzás

PEREPUTTY

- NHL 2003 – *EA Sports*
- NHL 2K3 – *Sega*
- NHL Hitz 20-03 – *Midway*

ÖSSZETEVŐK

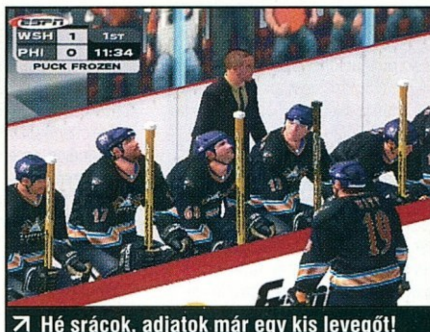
GRAFIKA	87
HANG	86
SZAVATOSSÁG	90

ÍTÉLET

86

2 játékos | PAL | WWW.NHL2003.COM


↗ Te is látod azt a cicát ott a tizedik sorban?



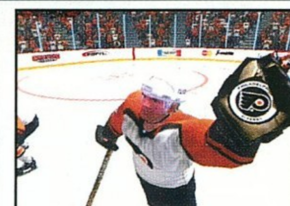
↗ Hé srácok, adjatok már egy kis levegőt!



↗ Yashin, the Giant







A jégkorong igazi arca

NHL2K3

TÍPUS SPORT/HOKI **KIADÓ** SEGA **FEJLESZTŐ** VISUAL CONCEPTS/TREYARCH **MEGJELENÉS** 2002.11.13. **PS2/NTSC** 2002.11.21. **XBOX/NTSC**

Jé, egy hoki! Nagyon unjátok már? Még nem? Ez az gyerekek, nem is lehet – mert az NHL 2K3 (no persze a stílus némileg rögzített keretein belül) már megint teljesen más, mint a másik kettő... A Sega első PS2-es hokiprogramja a másik kettővel szöges ellentétben ugyanis a totális szimulációt célozta meg, mélyebb és komolyabb, mint két riválisa – bár talán éppen emiatt nem fog mindenkinek tetszeni. Harmadszorra viszont már juszt sem megyünk bele a szokásos játékmódok ismertetésébe... Itt és most elég pusztán annyi, hogy ötöt találhatunk a játékban: bemutató meccs, szezon, rájátszások, franchise (azaz managerkedés) és kupa – viszont a legtöbb és legrészletesebb beállításokat ebben a programban eszközölhetjük meg.

Amennyiben ismered az EA vagy a Midway hokiját, a 2K3 játékmenete első alkalommal biztosan furcsa lesz. Kicsit lassabbnak tűnik a másik kettőhöz képest, az embernek már-már olyan érzése van, mintha sokkal nagyobb lenne a pálya, vagy a játékosok lassultak volna le valami érthetetlen oknál fogva. Ez az érzés azonban csalóka: a három játék közül ugyanis pontosan ez az, amelyik a legközelebb áll egy valódi hokimeccshez, a másik kettő sokkal inkább a sebesebb játékmenetre helyezi a hangsúlyt (nyilvánvalóan abból a megfontolásból, hogy ne csak a teljesen elborult hokirajongókat szögezzék a képernyők elé). A Sega programja ugyanazzal a sebességgel szimulálja és mutatja be a játékot, amilyen az az életben is. Sőt, nem is csak kizárólag a sebességről van szó: a játékosok sokkal emberszerűbbnek tűnnek – nem ritkaság, hogy becsúszik egy pontatlan passz, egy csúnyán elbaltázott lövés vagy egy ügyetlen szerelés. A legszebb az egészben az, hogy emiatt nem is bosszankodtam olyan nagyon, mert annyira magával ragadott a játék, hogy inkább igyekeztem kijavítani a saját hibáimat. A program – alapbeállításként – bekapcsol minden egyes szabályt, teszem azt, nem lehet a bottal az ellenfelet megakasztani, lefújja a bíró a kétvonalas leseket és érvényes a lesszabály is (ezek egyébiránt tetszés szerint kikapcsolhatók). Az irányítással alapvetően nincs gond, noha hihetetlen mennyiségű kombinációt kell észben tartanunk. Mást jelentenek a gombok, ha támadunk vagy védekezünk, illetve ha nálunk van a korong vagy nincs, és ismételten más a helyzet, ha a kapusunkat irányítjuk stb. A kontrollernek három alapvető (és tetszés szerint átkonfigurálható) beállítása van, kezdőkre, haladókra és profikra szabva (utóbbinál még abban az esetben is többféle mozdulatot hajthatunk végre, ha odaszorították minket a palánkhoz!). Ez így leírva riasztóan hathat, de nem kell megijedni: a pár alapmozdulat is bőven elegendő ahhoz, hogy elboldoguljunk a játékkal, ha pedig igazán villogni szeretnénk, ugyanúgy be kell biflázni mindent, mintha csak egy verekedős játék kombóit gyakorolnánk be. Tökéletesen meg vagyok elégedve a játékmenettel, ehhez a komoly játékhoz pontosan ez illik. Egyetlen apró kivetnivalóm van: egy picit felrúgták a hagyományos gyakorlatot – az éppen irányított játékosunkat jelölő kör ugyanis állandóan egy telt kör, és nemcsak akkor, ha nála van a korong. Ez nagyobb tumultus esetén elég zavaró, mert automatikusan megpróbálunk kilavírozni a sűrűből, de sokszor azt csak hisszük, hogy nálunk van a korong – holott épp az ellenfél kavar vele, mi pedig sikeresen elhoztuk onnan az emberünket.

Ami a megvalósítást illeti: a grafika és a hang talán a leggyengébb mutatói a játéknak. Ez persze egyáltalán nem jelenti azt, hogy ne lenne marha jó – pusztán csak annyit, hogy például az NHL 2003 játékosábrázolása szebb, itt olyan egyenarcúnak tűnik minden játékos, és nem látunk olyan különleges effekteket sem, mint a HitZ on fire-módjánál (igaz, az utóbbi nem is illene ide). A nézősereg kb. azon a szinten van megvalósítva, mint az EA-s hokiban, de itt a kamera helyzete miatt nem olyan feltűnő, hogy lapokból állnak. A harminc, szépen lemodellezett NHL-stadion viszont itt is nagyon szép, a jég csillog-villog, tükröződnek rajta a kivetítők és a reflektorok képei. Az összességében vett hangulat azért a helyén van, ezt biztosítja az amerikai ESPN és a Sega között köttetett együttműködés (a tévécsatorna munkatársai közreműködtek a fejlesztésnél). A zene korántsem olyan dögös, mint a másik két delikvensben. Mivel túl rövid, emiatt gyakran ismétlődik ugyanaz a dallam (arról nem beszélve, hogy olyan hangulatú, mint egy 80-as évekbeli amcsi akciófilm főmotívuma). A riporterek (ezek még nem az ESPN emberei, az majd csak jövőre várható) tevékenysége megfelelő, de a közönség hangja nem valami nagy szám – nem elég harsányak, és ráadásul semlegesek is. Egy dolgot mindenféleképpen meg kell még említeni: az Xboxos-verzió játszható online is az Xbox Live rendszeren keresztül (akár tizenhat játékos kergetheti szimultán a korongot), ez a PS2- és a GC-verziókból kimaradt.

Borzasztó gondban vagyok – most nyilván mindegyikőtök azt várja tőlem, állítsak fel egy rangsort a három hokijáték közt, melyiket is ajánlom a leginkább. Noha az adott százalékok valamelyest eltérnek egymástól (ha nem is sokkal), én mégsem állítok fel rangsorrendet a programok közt. Ennek pedig az az oka, hogy mind a három másképp tálalja nekünk ezt a nagyszerű játékot – de mindegyik közel tökéletes formában és minőségben. Annyit viszont megígérek mindenkinek, hogy bármelyiket is választja, nem fog csalódást okozni.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE
- Szimuláció a javából
- Élethű mérkőzések
- Aprólékos, mégis könnyen elsajátítható irányítás

ELLENE
- A többiekhez képest egyszerűbb külső
- Tingli-tangli zene
- Inkább csak rajongóknak

PEREPUTTY
- NHL 2003 *EA*
- NHL 2K3 *Sega*
- NHL HitZ 20-03 *Midway*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	80
HANG	78
SZAVATOSSÁG	88

ÍTÉLET 84

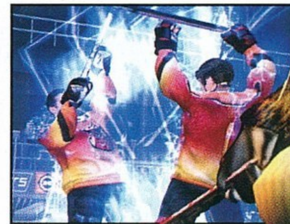
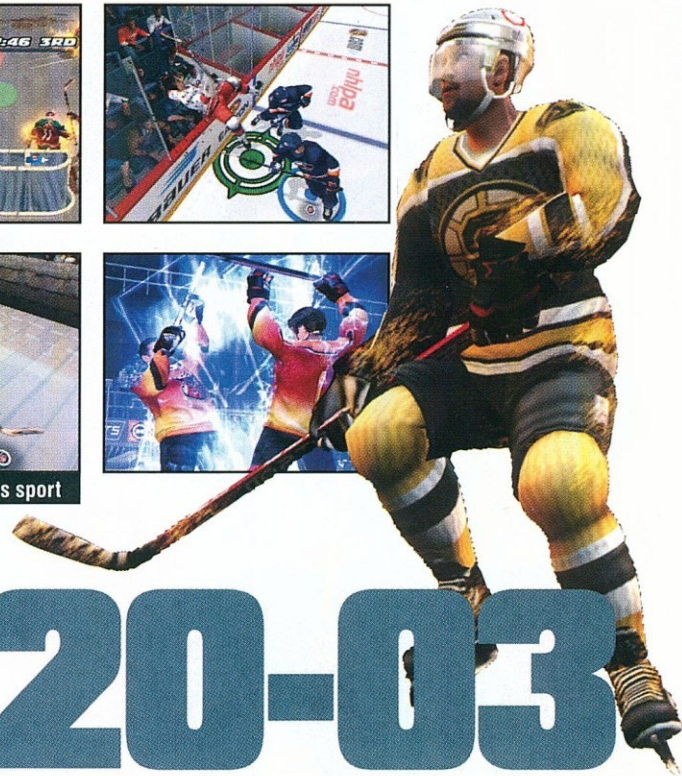
8 játékos (multitap) NTSC WWW.SEGASPORTS.COM



↗ Ezután a jenkik lebombázzák Stockholmot is?




↗ A hoki mint lovagias sport

■ Kis pálya, nagy zúzás

NHL HITZ 20-03

TÍPUS SPORT/HOKI **KIADÓ** MIDWAY **FEJLESZTŐ** BLACK BOX **MEGJELENÉS** 2002.09.17. **NTSC** 2002.11.01. **PAL**

Az NHL HitZ egy kicsit kilóg a most bemutatott hokiprogramok sorából, de ez nem is csoda. A Midway ugyebár időtlen idők óta a minőségi játéktermi masináiról volt ismert, és úgy látszik, hogy ez irányban való elkötelezettségüket nem is nagyon akarják levetkezni. Ez itt, kérem, messze nem egy jégkorong-szimuláció, és ugyan a játék valamelyest emlékezetet a hoki néven ismert sportra, a korong kapuba juttatásának érdekében bizony szinte minden eszköz megengedett. Annak ellenére, hogy a valóságtól messze áll, kíváncsi voltam rá – már csak a fejlesztők miatt is, mert a legutóbbi programmal, ami a Black Box csapatától a kezeim közé került (a Sega Soccer Slamről van szó), nagyon jót játszottam.

Aki ismeri a tavalyi részt (vagy a Midway valamelyik "őrült" sportjátékát), annak már sok újat nem tudok mondani a játékmenettel kapcsolatban. A hokiról ugyebár már alapból sem mondható el, hogy elfoglalná a legbékésebb és legtisztább eszközöket használó sportok trónját, de a HitZ-ben a legjobb móka mégis az, hogy még azt a pár szabályt is semmibe vehetjük. Tulajdonképpen úgy ütjük-verjük az ellenfelet, ahogyan csak kedvünk tartja. A komoly verekedésen kívül mindössze egyetlen szabály van, amiért büntetés jár: ha megütjük a kapust (és általában ugyebár ezzel kezdi az ember), kétperces kiállítás a vége. Emellett nevezhetjük a játékot – a szó szoros értelmében – kispályás hokinak, lévén a csapatunk, eltérően a valódi hokitól csak három mezőnyjátékosból és a kapusból áll.

Ami magát az irányítást illeti, tulajdonképpen mindent megtehetünk, amit csak egy hokipályán lehet: többfajta lövést eresszthetünk meg, egyérintős passzokat alkalmazhatunk, deke-ezhetünk (az előző oldal óta mindenki tudja, mit jelent), lövőcseleket mutathatunk be – no és persze bunyózhatunk, orrvérzésig. Utóbbinak ugyanaz a metódusa és a funkciója, mint az NHL 2003-nál: a két játékos egymással szembe áll és addig bokszol, amíg az egyik padlót nem fog. (No, és az eredménye is – mindketten kimennek egy kicsit pihenni.)

Itt is van egy különleges méter, ami jelen esetben éppenséggel az "On Fire" névre hallgat és – a cselek, deke-ek, lövések és bodicsekek alkalmazásakor – folyamatosan töltődik a mérkőzés folyamán. Amennyiben feltöltődött és elkezd villogni, a bónusz egy gombnyomásra kedvünk szerinti időpontban aktiválható. Hatása pontosan harminc másodpercig tart és igencsak hasznos: az on fire-állapotban lévő játékos tulajdonságai 20%-kal megnőnek. Az on fire-méter nem véletlenül áll két csíkból: ha türelmesen megvárjuk, hogy a második szakasz is feltöltődjék, ezáltal a teljes csík villogjon, és csak eztán sütjük el, akkor az előbb elmondottak immáron az egész csapatunkra érvényesek lesznek. (Az egész koncepció kísértetiesen emlékeztet a Sega Soccer Slamből ismerős turbózásokra – igaz, talán nem véletlenül…) A játékmenetről annyit még mindenféleképpen érdemes elmondani, hogy a leggyorsabb az összes hoki közt – ugyebár az alapból is meglehetősen sebes játékot itt kisebb pályán, kevesebb játékos játssza. Ez mondjuk azt is jelenti, hogy a kiállításokkal vigyázni kell (bár nem egyszerű feladat kiszóratni minden mezőnyjátékost), mert egy embernyi előny itt már könnyen végzetes lehet egy hasonló képességű ellenféllel szemben.

Mindez arról árulkodik, hogy a játék igazán csak többjátékos-módban élvezetes, mert nincs is annál jobb, mint villámgyorsan vagdosni a gólokat a haver kapujába, netán szanaszét szívatni a játékosai állandó földre küldésével (sőt nem is csak egy pajtiról beszélhetünk, mert dicséretes módon a játék támogatja a multitapet, így akár hatan is küzdhetünk egymással). Ez azonban korántsem így van, sőt a HitZ 20-03 éppen az egyjátékos módban hajtotta végre a legnagyobb pálfordulatot, ebben bővült ki leginkább a tavalyi kiadásához képest. A programban rengeteg, élvezetes és hosszú ideig tartó játékmód kapott helyet, hihetetlen mennyiségű megnyitható extrával (csapatok, különleges arénák, felszerelések stb.). Újdonság a Hokisuli, ahol Scotty Bowman (a Detroit Red Wings volt edzője) vezet minket be a játék kezelésébe. (Megjegyezném, ez annyira egyszerű és könnyen megtanulható, hogy ezen a részen öt perc alatt végig fogunk jutni. Az is jellemző a játékra, hogy már a gyakorló-mód elvégzéséért is kapunk egy új stadiont…) A bemutató meccs mellett van egy komplett NHL-szezon, amelyben szigorúan a valódi naptár szerint zajlanak az események, játékosokat adhatunk-vehetünk, lejátszhatjuk az alapszakaszt, a rájátszást és a kupát is. Akad még egy roppant érdekes franchise-mód, amely gyakorlatilag a karriernek felel meg: kreálunk egy csapatot (saját névvel, logóval, játékosokkal), ezután pedig a földgömbre kerülünk, ahol egymás után, sorozatban kell a minél nagyobb kihívásoknak megfelelnünk. A karrier szakaszokra van bontva, s minden szakasz végén egy záró, "főellenségnek" számító csapattal kerülünk szembe, akikkel csak akkor mérkőzhetünk, ha az összes többit egyszer már legyőztük. Mindeközben folyamatosan új stadionokat és csapatokat nyerünk (Lovagok, Tuskók és hasonlók), tapasztalati pontokat kapunk (utóbbiakat szétszórhatjuk a játékosaink tulajdonságainak fejlesztésére), a főellenségek elverése után pedig különböző felszerelési tárgyakat zsebelhetünk be. Akinek mindez nem elég, annak még ott van hat minijáték is, habár az igazsághoz hozzátartozik, hogy ezek élvezeti értéke szerintem elég csekélyke.

A játék kivitelezésében megfelel a mai elvárásoknak. A grafika egy hangyányit ugyan, de elmarad a riválisok színvonalától, ennek ellenére helyenként igen szép (a nézők nagyon jók, ötletes, ahogyan betörhetjük a plexit, a pályák változatosak és az on fire-effekt is dögös). Ami nem tetszett, az az átvezető jelenetekkel kapcsolatos: furcsa 3D hibákat tapasztaltam (néha eltűnik egy pillanatra egy pár játékos), és ilyenkor a képfrissítés is érthetetlen módon lelassul. Ez szöges ellentétben áll a meccsek alatt tapasztalható sebességérzettel, és így még feltűnőbb. Az animációval nincs baj, sima és folyamatos. Idén már két kommentátorunk van, akik ha nem is alkotnak semmi maradandót, semmi kifogásolható sincs szereplésükben. A hangokkal dettó ugyanez a helyzet, és a zenei anyag is jól lett összeválogatva. Igazság szerint ezt a játékot is csak ajánlani tudom – a ti döntésetek pedig azon múlhat, hogy milyen jellegű hokira is vágytok. Ha valakinek ez a könnyedebb és gyorsabb stílus fekszik, amit a HitZ is képvisel, akkor mindenképpen ideális választás.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE
- Játéktermi hangulat, és páros játéknak is ideális
- Sokféle játékmóddal bővült a tavalyi rész óta
- Iszonyú gyors a játékmenet

ELLENE
- Érthetetlenül lelassul az átvezető animációknál
- A minijátékok elég unalmasak

PEREPUTTY
- NHL 2003 *EA*
- NHL 2K3 *Sega*
- NHL HitZ 20-03 *Midway*

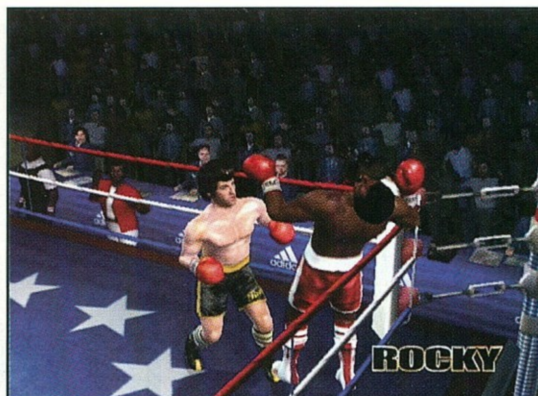
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	83
HANG	81
SZAVATOSSÁG	85

ÍTÉLET
83

6 játékos (multitap) PAL WWW.MIDWAY.COM

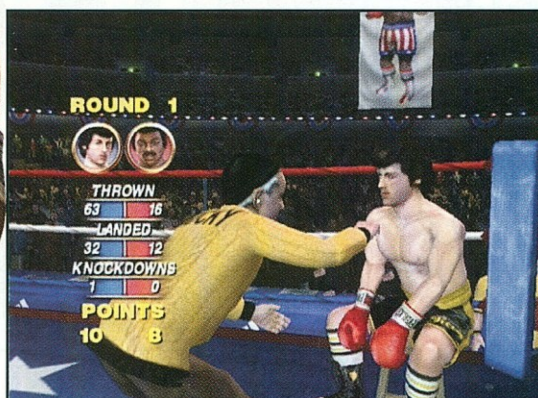




↗ Ettől az ütéstől Apollo biztosan a Holdra száll



↗ Ki a fene vikszelte fel a ring padlóját?!



↗ Az edzőm szemlátomást kínai sportbutikokból öltözködik



↗ Ezért jó, hogy Drago két fejjel magasabb, mint én

■ Sly el, kismadár!

ROCKY

TÍPUS SPORT/BOX **KIADÓ/FEJLESZTŐ** RAGE **MEGJELENÉS** 2002.11.13. **NTSC** 2002.10.18. **PAL**

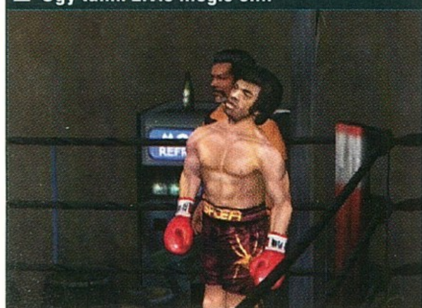
Jó negyedszázad telt már el azóta, hogy az első Rocky-film bemutatkozott a mozivásznon. Hatalmas siker lett, az 1976-os Oscar-díj átadáson kilenc kategóriában indult, ebből hármat be is zsebelt (legjobb film, rendezés és vágás) – és tulajdonképpen maga Sylvester Stallone is ezzel a mozival alapozta meg karrierjét. (Tekintsünk el a korábbi – nem túl ismert – filmjeitől, főleg azoktól, amikben – akkor még nem – kisportolt testének minden intim porcikája is látható volt…) Az öt részt megért sorozat legutolsó darabja is már egy tucat évet számlál, joggal merülhet fel a kérdés, hogy miért csak most készült belőle játék. Ugyan volt már Rocky-játék konzolon (NES-re és Sega Master Systemre 1987-ben), de az igazi apropót az első rész huszonötödik évfordulójára megjelent DVD-gyűjtemény adja, amely mind az öt filmet egy pakkban tartalmazza. Szerény véleményem szerint ugyan a zseniális Martin Scorsese rendezésével és a „kicsit" magasabb szintű színészi kvalitásokkal megáldott Robert de Niro főszereplésével készült Dühöngő Bika (Raging Bull, 1980) ebben témában kb. százszor jobb alkotás, mégis kíváncsi voltam, hogy a Rage-nek milyen minőségben sikerült áthozni a filmek hangulatát.

Méghozzá mind az öt filmét – a játékban ugyanis helyet kapott egy sztori-mód (movie mode), amelyben majdnem mindegyik, a vászonról ismerős ellenféllel megküzdhetünk. A mérkőzések időrendben zajlanak, és minden éppen aktuális főellenség (Apollo Creed – rögtön kétszer, Clubber Lang, Ivan Drago és végül Tommy Gunn) előtt kapunk egy pár „lazább" ellenfelet is. Ők is egytől-egyig szerepeltek, illetve feltűntek a filmekben (noha nem feltétlenül Rocky ellenfelei voltak), így ezt a játékmódot végigjátszva összesen 30 ismerős arccal futhatunk össze.

Egy-egy mérkőzés előtt kétszer nyílik alkalmunk tréningezni, amikor öt tulajdonságunk szintjét növelhetjük: Strength (ütőerő), speed (sebesség), stamina (állóképesség), determination (határozottság) és movement (mozgástechnika). Mindegyik egyaránt fontos, ne hagyjuk egyiket sem alapszinten, mert hamar lecsapnak minket! Megtehetjük, hogy automatikusan edzünk (ez +5 pontot jelent az adott mutatóra), de akár saját ügyességünkben bízva magunktól is nekifuthatunk. Utóbbival magasabb pontszámot is el lehet érni (egészen 10-ig felmehetünk) – a lehet szócskát viszont kihangsúlyoznám még egyszer: az edzés piszok nehéz, nagyon sok gyakorlást (és a kontroller ALAPOS ismeretét) feltételezi, én – bevallom férfiasan – sokadik alkalomra már feladtam a küzdelmet, és inkább a gépre bíztam az egészet, mert úgy több pontot kaptam. Az edzések tulajdonképpen időre menő ügyességi minijátékok, amelyek gyors reflexeket, jó ritmusérzéket és nagy koncentrációt kívánnak meg az embertől. A jelentőségük viszont nagy, lévén a kapott ellenfelek egyre jobb mutatókkal rendelkeznek, egyre keményebb gyerekeket kell a padlóra küldeni – a megnyert mérkőzések után viszont újra edzhetünk. Egy ellenfélnek maximum háromszor lehet nekifutni, de ha harmadszorra is megver minket, akkor vége a játékmódnak. Minden megvívott bunyó után csökken valamely két tulajdonságunk, de ez bőven pótolható, mert a veszteség meccsenként nem több egy-két pontnál.

Ahogyan haladunk előre a sztoriban és ütjük csapkodjuk le szép sorban az ellenfeleket, úgy nyílnak meg a pályák (összesen tizenkét helyszín van) és lesznek választhatóak, továbbá ez által irányíthatóak a legyőzött emberkék a bemutató meccs (exhibition) módban. Ebben semmi extra nincs, a mérkőzés minden paramétere beállítható, a menetek számától a küzdőtérül szolgáló helyszín megadásán át az esetleges gépi ellenfél tudásáig (természetesen egy pajtásunk is szolgálhat ellenfélül, sőt, egy karaktert saját maga ellen is harcba küldhetünk).

A Sparring Mode tulajdonképpen olyasféle gyakorlás, mint amilyet a verekedős játékokban már megszokhattunk: az ellenfél nem harcol (védősapka van a buksiján) – mi pedig

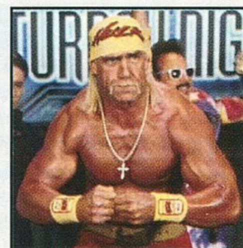

↘ Úgy tűnik Elvis mégis él...



↘ ...bár már nem sokáig!

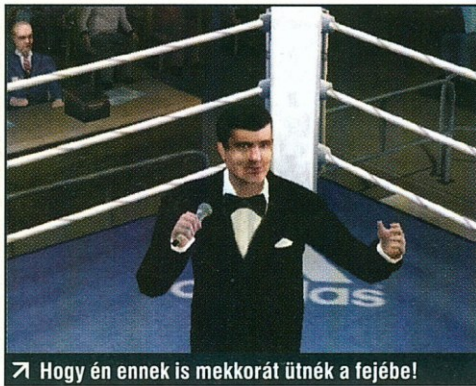
HOVÁ TŰNT HULK HOGAN?

Sajnos a filmbéli szereplők sorából egyvalaki hiányzik: Hulk Hogan, azaz Thunderlips a Rocky III-ból. A távolmaradását meg is indokolták (és magyarázat még el is fogadható): lévén a játék harcrendszere kidolgozott mozgássorokra és bokszmozdulatokra épít, az ettől teljesen eltérő stílusban küzdő pankrátor mozgásának kialakítása meglehetősen időigényes lett volna – arról már nem is beszélve, hogy igazándiból nem is illene a játékba egy ennyire kirívó karakter.





↗ Egyenesen szédítő ütéseim vannak


↗ Hogy én ennek is mekkorát ütnék a fejébe!


↗ Az orrát elnézve a blöki szintén bokszoló

úgy és ott gyepáljuk, ahogyan és ahol csak kedvünk tartja, azaz így kényelmesen kipróbálhatjuk és gyakorolhatjuk a trükköket és a kombókat.

A Knockout pedig csak azután választható, ha a film-részben már jól szerepeltünk (azaz végigvittük): egyenes kieséses rendszerű tornán indulunk a játék bármely versenyzőjével, és ebben különböző extra karaktereket lehet nyerni (ez a mód is játszható akár több emberi versenyzővel is).

Érdekes kérdés, hogy mennyire is hasonlít a játék egy valódi bokszmeccsre. Egyfelől teljesen, hisz a szabályok ugyanazok: győzhetünk kiütéssel, pontozással és technikai K.O.-val. A menetek három percig tartanak, a sztori-módban pedig változik a számuk (ami azt jelenti, hogy egyre hosszabbak a mérkőzések). Ami igazán meglepett (és nem csak nekem tűnt fel, sok helyütt említik, tehát programhiba lehet), az a pontozóbírók ténykedése volt. Két pontnál nagyobb különbséget nem tesznek a játékosok közt, még akkor sem, ha egy menetben kétszer is padlóra küldtük az ellenfelet (háromnál már technikai K.O.-val nyerünk). Így összvissz a 10-10-es, illetve a 10-9-es és a 10-8-as pontokat kaphatjuk (illetve kaphatja a másik fél). A képlet így egyszerű: aki több találatot visz be a másiknak, az nyeri a menetet.

Két kijelzőnk van, az egyik a tényleges erőnk, a másik az ütőerőnk. Amennyiben az előbbi elfogy, földre küldenek minket – ekkor a rászámolás alatt gyors gombnyomogatással tudunk felállni, a többszöri padlófogás esetén pedig egyre sebesebben kell nyomnunk a gombot. Ez mindössze kétszer működhet, harmadszorra már lehetetlen véghezvinni: ha kitörik az ujjunk, akkor sem tudjuk olyan szélsebesen ütögetni a gombot, ahogyan az szükséges lenne (bezzeg a nagydarab ruszkit vagy ötször kellett leütnöm, mire végleg lent maradt!). Az életerő csíkunk (és az ellenfélé is) folyamatosan nő, ha nem jegyzünk be kapott találatot, és persze a menetek közti szünet alatt is növekszik valamennyit. Ha sokszor padlóra küldtünk valakit (vagy minket csapkodtak le párszor) az alap életerőcsík igencsak megcsappan, és ebben az esetben muszáj kivédekezni azt a percet, amíg fel nem tornásszuk valamennyire. Sok pontos ütés egymás utáni bevitele előidézheti azt is, hogy a mókus megszédül, ilyenkor kis kék csillagok keringenek a feje felett. Ez mindössze két-három másodpercig tart, szóval igyekezzünk ez idő alatt kivégezni az ürgét (ez persze visszafelé is igaz, ha minket lassítottak le ily módon, akkor képtelenek vagyunk mozogni, vagy védekezni). Néha úgy tűnt, mintha a menetek végét jelző gong megszólalása után is be lehetett volna vinni egy-egy ütést, ami ugyebár szigorúan tilos – de az is lehet, hogy csak a fülem és a szemem csalt meg (méghozzá egyszerre). Maga az irányítás amúgy könnyen elsajátítható (kb. egy fél óra alatt bele lehet jönni) és kézre is áll, nem tudom elképzelni, hogy bárkinek is különösebb problémát okozhatna. Kétféle kameraállásból öklözhetünk, az egyik követő, teljesalakos, a másik pedig a vállunk feletti – szinte csak az elsőt használtam (amúgy is ez az alapbeállítás, és semmi gond vele, tökéletesen látunk mindent).

A mérkőzések, a játékmenet és a látványvilág azért egy valódi bokszmeccs hangulatát idézik – sőt, még valamivel többet is. Nekem például kifejezetten tetszett, hogy nemcsak zárt stadionokban küzdünk, hanem klubokban, nyílt tereken (pl. egy tengerparti szállodánál), de megtalálható itt a moszkvai aréna is a negyedik részből, ahol vörös csillagok és Lenin-képek díszítik a pályát. Egyes helyeken még videó-kivetítő is van, így a mérkőzés pillanatai jó szögből „sztereóban" követhetők. A kisebb bárokban felállított arénák nem olyan családiasak, amilyeneknek első ránézésre látszanak: a rosszul küzdőket a tahó közönség bizony alaposan megszórja üvegekkel és poharakkal (és nem energiaitalt dobálnak be...).

A közönség megvalósítása egész pofás és az emberek jól is mozognak (olyasféle, mint a Sega Soccer Slamben volt) – mondjuk az már lelombozóbb, hogy egy pályán mindenki ugyanolyan ruhát visel (például a szabadtéri pályán hawaii ing figyel minden emberen – egyedül Moszkvában nem feltűnő az egyenruha, mert akkoriban ott tényleg az egész ország azt viselte...). A szorítókra, a fényeffektusokra egy szavunk nem lehet – dögösek. A főellenfelek előtt egy átlagos minőségű renderelt videót is megnézhetünk (a filmek egy-egy híres jelenete van kiollózva és némileg átalakítva).

A bokszolókat fedő textúra valósághű, az izmok szépen domborodnak, egyedül azok a fura hajszerkezetek zavartak, de nagyon! (Bár tény, hogy ilyen volt a filmben is...)

Elképesztő, hogy néztek ki az emberek a hetvenes-nyolcvanas években! Igaz, Apollo mikrofonfeje, valamint az ABBA és az Illés legvadabb korszakát idéző sérók és hajköltemények felvonultatása tökéletes összhangban vannak egymással... A sérülés vizuális érzékeltetése viszont az egyik legjobb a műfajban (óriási monoklik, felrepedt szemöldökök, véreres szemek stb.). Még arra is figyeltek, hogyha inkább testre ütünk, az arcon nem látszik sérülés nyoma! Az izzadtság csöpög, a vér pedig fröcsög, utóbbi meg is látszik a padlón – egy-egy durvább meccs után takarítás nélkül bízvást megrendezhetnék a szorítóban a vámpírok bálját. A mozgással alapvetően nincs nagy baj (a küzdők árnyéka is normálisan kidolgozott), az egyetlen szemet szúró momentum, hogy bevonuláskor olyan mereven mozognak a fiúk, mintha egybe lenyeltek volna egy szép szál szárazkolbászt. Visszajátszásnál a kameraállások kitűnőek, változatos szögekből és pozíciókból követik az eseményeket. A zene első hallásra telitalálat: először csak én kezdtem el fütyülni Bill Conti fülbemászó muzsikáját (amúgy itt remixelték, így egy kicsit jobb), kisvártatva pedig az egész szerkesztőség követte a példámat – őket pedig az egész emelet... Hosszú távon viszont annyira már nem hasít: ez szól az intróban, a menük alatt, game overnél, bevonulásnál és győzelemnél egyaránt (két óra múlva már kezdtem falra mászni tőle). (*...és a szerkesztőség, valamint az egész emelet is – a szerk.*) Mondjuk a Doshin the Giant pilincKázását nem üti meg még így sem...

Kellemes kis filmadaptáció ez a program. Témájában pedig egyenesen egy ékszer – nem is tudok hirtelen más mozit mondani, amiből sportjátékot kreáltak (igaz, hogy egy Rocky Kart Racingtől elsőre padlót fogtam volna). Az átlag bokszprogramokkal ellentétben még kellőképp változatos és inspiráló is – így a végső konzekvencia nem is lehet más: megéri a pénzét.

Kozi
kozi@ipma.hu





BUNYÓ A MEGJELENÉS ELŐTT

Pár nappal a játék boltokba kerülése előtt, a Rage egy „Fight Night" elnevezésű partit (játékbemutatót) tartott egy londoni sportkocsmában. A mókára meghívtak egy pár szakmabéli újságírót egy virtuális küzdelemre, a tornagyőztes pedig egy Mr. T (azaz Clubber Lang a Rocky III-ból) által dedikált bokszkesztyű boldog tulajdonosa lett. Ahogy elnézem, volt itt ezen kívül is egy pár „ütős" dolog, amelyekre viszont én tettem volna rá boldogan a kezem...





MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Változatos, aprólékos helyszínek	■ Rocky *Rage*	GRAFIKA 81	83
■ A sztori-mód tényleg nagyon jó	■ Mike Tyson Heavyw. Boxing *Codemasters*	HANG 78	
■ Rengeteg versenyző	■ Knockout Kings 2003 *Electronic Arts*	SZAVATOSSÁG 80	
ELLENE			
■ A srácok néha mintha karót nyeltek volna			
■ A zene öt percig jó, de egy idő után már őrjítő			
■ A mikrofonfejek felett nem lehet napirendre térni	2 játékos PAL	WWW.ROCKYTHEGAME.COM	





↗ A dinó tüntetők csak a vízágyú megjelenésekor hagyták el a helyszínt





↗ Ágyúval-vérebre



↗ Tűzeső után köpönyeg - az(a)beszt!

■ Süsü újra támad

REIGN OF FIRE

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** BAM! ENTERTAINMENT **FEJLESZTŐ** KUJU ENTERTAINMENT **MEGJELENÉS** 2002.11.15. PAL

Kis hazánkban közismert tény, hogy metrót építeni nem kimondottan zökkenőmentes vállalkozás. Ám Rob Bowmannak köszönhetően, idén vetített filmjéből, a Tűz Birodalmából megtudhattuk, hogy egyenesen veszélyes is lehet. Igaz, itt mintha politikai csatározásoknál egy hajszálnyival többről lenne szó.

2002, London. Az épülő metróvonal alagútjában egy kalandvágyó 12 éves gyermek forradalmi felfedezéssel gazdagította a zoológia nemes tudományát. Az új faj egyedei szemmel láthatóan a hüllők osztályába tartoznak, hiszen bőrük elszarusodó, pikkelyes, és lágy héjú tojásokkal szaporodnak. Hatalmas testméretük mellé ráadásul még repülésre alkalmas szárnyakat is kaptak az anyatermészettől. A bökkenő csupán az, hogy a többi ismert földi fajtól eltérően, szájszagon kívül tüzet is képesek lehelni. És mivel a kíváncsi kölyök épp a legszebb álmukból ébresztette fel őket, morcosak. Nagyon morcosak.

A korszakalkotó lelet ellenére a kiskorú felfedező, Qiunn nem kapja meg a jól megérdemelt biológiai Nobel-díjat, de ez is megérthető, hiszen a frappánsan csak „sárkány"-nak elkeresztelt faj jóvoltából az emberiségnek kisebb dolga is nagyobb bármiféle díjak osztogatásánál. A régi-új élőlények ugyanis hosszas kényszerpihenőjük után végre elkezdték belakni kis sárgolyónkat, és rögvest megkezdték a sárkánylét optimális környezeti feltételeinek kialakítását. S hogy-hogy nem, e nagystílű projekt jegyében – nagyon logikusan – elsőként a Földet eddig uraló, létüket leginkább fenyegető főemlős populáció módszeres kiirtásába fogtak.

2020. London romjai. A sárkányok támadása – elég nehezen hihetően – felkészületlenül érte az egymással különben folyton háborúskodó nemzeteket. A repülő tűzokádók a földdel tették egyenlővé az emberi települések zömét, többnyire lakóikkal egyetemben. A maroknyi túlélő felfegyverzett erődítményekbe húzódva védhette meg magát a gyilkos hüllőfajzatoktól. A szörnyetegek ébersége és agresszivitása persze mákszemnyit sem csökkent az eltelt idő alatt, az emberi közösségek egymástól gyakorlatilag teljesen elszigetelten, folyamatos ostrom alatt állnak. Ráadásul a sárkányok felelőtlen életmódja meghozta nem kívánt gyümölcsét: a nagy mennyiségű égéstermékneknek köszönhetően az ég elsötétült, a kialakult üvegház-hatás pedig nem tett jót a növénytakarónak. Nem túl biztatóak a kilátások: aki megússza a világméretű barbecue-t, jobb, ha megbarátkozik az éhhalál gondolatával.

Quinn, a bajkeverő kisfiú közben érett férfivá cseperedett – tűzoltóként, és természetesen mint minden nagykorú férfi, katonaként a lakóhelyén, egy középkori várból kialakított erődben élte a korszellemnek megfelelő életét. Ám egy nap egy titokzatos látogató, bizonyos Denton Van Zan új reményt ébreszt a fásult emberekben. Mint minden szuperhős, ő is Amerikából érkezett, és sárkányvadász lévén, hosszú évek óta tanulmányozza a bestiák természetét. Kiderül, hogy a világot lángba borító fenevadak kivétel nélkül mind nősténynek bizonyultak (nem ismeretlen előttünk ez a jelenség, ugyebár), lennie kell tehát legalább egy hímnek, aki megterménykenyíti e drága amazonokat. Az irigylésre méltó helyzetben leledző jószág feltehetően London egykori belvárosában éli világát, így felkutatva és likvidálva jelentősen lefaraghatók a piromán faj evolúciós előnyei. Miután a nőstények – érthető okokból – várhatóan bőszen védelmezik majd a pasit, a happy end valószínűsége nem sokkal marad el egy átlagos kamikaze életbenmaradási esélye mögött, már amennyiben a derék pilóta a becsapódás előtt még szeppukut is elkövet...

A szereplőkkel ellentétben ránk sokkal élvezetesebb percek várnak, ha bekapcsolódunk a Reign of Fire cselekményébe. A Kuju fejlesztői szemmel láthatóan nem a levegőbe beszéltek, amikor készülőfélben lévő 3D-s akciójátékukat ajánrozták (ld. 2002/1 számunkat): ez ugyanis nem egyszerűen csak visszaadja a film komor és erőszakos hangulatát, hanem dramaturgiában és akció terén messze le is pipálja.

A fent vázolt kerettörténet ugyanis csak a játék első fejezete. Felváltva hol Quinn, hol Van Zan szerepében kell helytállnunk a

↘ Még egy kis vax, és szebb lesz, mint új korában



↘ Legalább ma sem kell fűteni az utasteret



↘ Sárkánynak lenni alapvetően tök királyos!





↗ Na tessék, akasztják a hóhért!



↗ Végre egy hajó! Olyat még úgyse' ettem...



↗ Ezt a tankos szakzsargonban egyszerűen csak telitalálatnak nevezzük







JÁRMŰVEK

Mini Buggy

Homokfutónk a legrobbanékonyabb jármű a játékban, a szó szoros és átvitt értelmében egyaránt. Sebessége felülmúlhatatlan, irányítása hiperérzékeny, ellenfeleit könnyűszerrel kimanőverezi, amire nagy szükség is van, mivel páncél híján már néhány tűzgolyó is totálkárossá löheti. Kezdőknek érzékenysége miatt nem túl kedvező, de profi kézben könnyű fedélzeti géppuskájával, akna- és rakétavetőjével komoly károkat tud okozni.

Jeep



A terepjáró a homokfutónál erősebb páncélzattal és kiegyensúlyozottabb irányítással rendelkezik. Sebessége ugyan már kisebb, de még mindig elég hatékony, bár emelkedőn érezhetően lelassul. A tér minden irányába hatékonyan működő célzórendszere, no meg hőkövető rakétái miatt méltán teszi még kezdők kezében is a repülő pikkelyesek ádáz gyilkosává.

M1 Abrams

A tank a legérzéketlenebb irányítással és legerősebb páncélzattal bíró gépezet, és nyilván a leglassúbb is egyben. Csapnivaló gyorsulása miatt nem is annyira a sárkányok, mint inkább a domborzat a valódi ellenfele. 120 mm-es lövegével, nehéz fedélzeti gépágyújával durván károsítja az összes földhözragadt csúszómászó egészségét, ugyanakkor cikázó légi célpontok leszedegetése a folymatos kudarcélmény miatt csak 100%-os célzóautomatikával, vagy csak született mesterlövészeknek javasolt.

4X4 páncélozott rohamkocsi



A közepes sebességgel és fordulékonysággal jellemezhető egység speciális helyzetekben kerül bevetésre. Tartós páncélzatával, vízágyújával, valamint 6 férőhelyes utasterével tűzoltásra és kimentésre egyaránt megfelel, könnyű fedélzeti géppuskája kizárólag az ellenfelek távoltartására, és nem a megsemmisítésére alkalmas, harci feladatokat nem igazán láthat el.







végtelen hosszúságúnak tűnő bevetések alatt. Küldetéseink során négyféle járművet irányíthatunk, amelyekkel képességeikhez leginkább illő feladatot kell ellátnunk. Megbízatásaink változatosak: felderítés, konvojok, mentőalakulatok védelme, vagy éppen – Quinnt alakítva – maga a mentés. A nehézségi szint nem piskóta, ami alapvetően annak köszönhető, hogy egyrészt a második nézetű kameraállásban még teljesen automatikus célzórendszerrel sem túl egyszerű szabadesésbe hozni az élő lángszórókat, másrészt a domborzat ebben a játékban egyáltalán nem elhanyagolható tényező. Ha nem kielégítő sebességgel vágunk neki egy meredekebb emelkedőnek, és a gép gyorsulása sem az igazi (pl. a tank), a domb tetejére szinte csak vánszorgunk, maximálisan kiszolgáltatva repülő rosszakaróinknak. Ráadásul ha olyan gyors egymásutánban kapunk be találatokat, hogy a hőmérő higanyszála a kritikus szint fölé kúszik, kigyulladunk. Ekkor viszont hiába ép a páncélunk, amíg el nem oltanak bennünket, folyamatosan károsodunk – ha pedig nincs víz, vagy működő tűzoltó a pályán, már kereshetjük is a restart menüpontot. Arról meg nem is beszélve, hogy igen gyakran a pálya sikere rajtunk kívül még néhány kulcsfontosságú szereplő túléléséhez is kötött.

Ám a békaperspektíva kiszolgáltatottsága mellett a szárnyaló szabadságot is kiélvezhetjük, ugyanis a film forgatókönyvével szemben, az első küldetéssorozat teljesítése után a sárkányok szemszögéből is lejátszhatjuk az eseményeket. Bár e részben négy helyett csak egyféle modellel repülhetünk, és ebből következően a küldetések sem kimondottan sokszínűek, mégis ez a játék talán legélvezetesebb fejezete. Sárkányként alapvetően háromféleképpen tehetjük pokollá földhözragadt ellenségeink életét. Legerősebb, és az egyben sebességünket meghatározó állóképesség pontjainkat is legjobban emésztő napalmcsóvánk viszonylag közelre hat. Tűzgolyóink viszont energiatakarékosak, pontosak, ám pusztító hatásuk csekély. Harmadik képességünk pedig a leglátványosabb: ellenfeleinket felkapva majd elhajítva felhívhatjuk figyelmüket a kábel nélküli bungee-jumping veszélyeire. Feladataink teljesítésével folyamatosan erősödünk, egyre többféle támadást vitelezhetünk ki.

Nem is nagyon fedezhető fel lényegi hiba, talán csak az, hogy a hosszú küldetések közben nem lehet menteni, csak a pályák végén van rá lehetőség. Ez a nehézségi szint ismeretében azért meglehetősen zavaró tud lenni. Az irányítás és a célzórendszer kiismerése az elején elég döcögősen mehet, ám később már észrevétlenül válik rutinná. Ráadásul a két fejezet perspektívája, küldetései természete, hangulata viszont olyan nagy mértékben tér el, hogy azt a különleges érzést kelti, mintha két teljesen különböző játékkal játszanánk, ami minden hibáért kárpótol.

Persze vannak azért kapcsolódási pontok is, mint például a grafika, amelyik mindkét részben egyformán lebilincselő. Mind a hihetetlen apokaliptikus hangulatot árasztó stílus, mind a technikai kivitelezés megér egy misét. A maximálisan valósághű víz- és tűzeffekteknek, a precízen kidolgozott, részletgazdag textúráknak, no meg az alig szögletes objektumoknak köszönhetően már-már a film színvonalát közelíti meg a grafika, amelyet az eredeti hangok és zene hitelesen fest alá. Igaz, sajnos a film agyatlanságát is sikerült alapvetően tökéletesen visszaadni, de hát ugye, ez egy akciójátéknál már csak másodlagos szempont. A játék ennek ellenére viszont egyáltalán nem mindennapi, így a stílus kedvelőinek kötelező tanulmány. A többieknek pedig leginkább azért ajánlott, mivel érzékletesen bizonyítja, mire is képes a PS2...

lysergize
golconda@skizo.hu

MELLETTE

- Valósághű grafika
- Hosszú, változatos küldetések
- Két gyökeresen eltérő stílusú fejezet

ELLENE

- Csak a pályák végén lehet menteni
- Egy idő után tényleg 'mindless violence', azaz agyatlan pusztítás

PEREPUTTY

- Reign of Fire
  Bam! Entertainment
- Twisted Metal Black
  Sony
- Smuggler's Run
  Take 2 Interactive

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	87
HANG	80
SZAVATOSSÁG	77

ÍTÉLET

83

1 játékos NTSC WWW.BAM4FUN.COM/REIGNOFFIRE



↗ Nem ártana még néhány kulcsot összeszedni, ha oda is be akarok kukkantani

■ Őrültekháza

TOEJAM & EARL 3 MISSION TO EARTH

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** SEGA **FEJLESZTŐ** VISUAL CONCEPTS/TJ&E PRODUCTIONS **MEGJELENÉS** 2003.MÁRCIUS **PAL**

Szörnyű baj történt! A funkyra érzéketlen földlakók összeesküvésének köszönhetően eltűnt a Funky Tizenkét Szent Lemeze! A tulajdonos, Lamonte természetesen azonnal megérezte a zavart a funkyban, ezért azonnali riadót fújt – megkereste azt a duót, akik évekkel ezelőtt már kétszer leszámoltak a földlakókkal. A Funkotron bolygóról származó Big Earl és ToeJam természetesen azonnal elfogadták a megbízást, mert mindketten tudták, hogy a Funkopotamus (ez Lamonte megszólítása) nem lenne ennyire begőzölve, ha nem lenne nagy a gáz. A két rapperrel tart ezúttal Latisha is, aki a csapat feminin oldalát képviseli.

A kis narancsszín űrhajóból kilépve egy füves vidéken találjuk magukat, ahol számtalan ajtó vár ránk. Minden ajtó egy-egy új helyszínre vezet, ahol újabb és újabb kulcsok találhatók, jó esetben még talán a keresett lemezek közül is egy. Ha mindenhol hangyaszorgalommal átnézzük a vidék minden zegét-zugát, akkor sosem lesz gond a továbbhaladással, mindig lesz legalább egy kinyitható kapu (sőt akkor sem kell kétségbeesni, ha valahol nem találunk meg minden kulcsot, mert nincs szükség az összesre a végső győzelemhez).

Ha beléptünk egy ajtón, készüljünk fel, hogy a funkyt nem kedvelő földlakók azonnal megtámadják a mi derék űrlakóinkat. Ezer szerencse, hogy a funk-fu nevű harcművészet mestereiként bátran felvehetjük ellenük a harcot. A funk-fu harcművészet alapja, hogy a támadót funkyzáljuk, azaz funky zenével árasztjuk el. Belső nézetből megnézhetjük, hogy milyen erősségű funk-fuval kell rendelkeznünk a célpont megsebzéséhez. Ha a funkyzálás folyamata befejeződött, annak nyilvánvalóak a tünetei: az áldozat afrofrizurát növeszt, feltesz egy színes szemüveget, és azonnal boldog, az életével elégedett személlyé válik. Sajnos a későbbi szinteken egyre több olyan földlakóval akadunk össze, akik már annyira a funky sötét oldalára sodródtak, hogy nem tudunk hatni rájuk a funk-fuval. Ilyenkor jön jól, hogy a mindig nálunk hordott magnóból egyetlen hangjegybe koncentrált funkycsapásokat lőhetünk ki, melyekkel – ha bizonyos esetekben lassan is, de – minden ellenfelet funkyzálhatunk. Ha ezzel belső nézetből próbálkozunk, akkor még az automata célzás is segít, habár ilyenkor nem vesszük észre, ha valaki oldalról vagy hátulról támad. Funky-hangjegyeket egyébként egyrészt a pályákon találhatunk hármas csoportokban (amikor „meglátnak” minket, elkezdenek menekülni), de a három gospelénekestől is vásárolhatunk egy kilences pakkot, három zöldhasúért. Pénzt néhány feladat megoldásáért kaphatunk, illetve akkor, ha integetünk a már funkyzált ellenfeleinknek (ugyan nem mindenki adakozik, de érdemes próbálkozni).

Nagyon fontosak lesznek az ajándékok, amiket Lamonte helyez el a pályákon. Ezekből elképesztően sokféle van, az egyszerű gyógyító kajáktól a körülöttünk mindenkit sebző funky-blaston át a teleportálásig, ami kijárathoz/kulcsokhoz/ajándékokhoz visz el minket. Kiemelkedően hasznos az Icarus Wing, amivel igen hosszú ideig repülhetünk (a legtöbb pályán van néhány messzebb fekvő sziget, ahová csak így lehet eljutni), a Spring Shoes, amivel hatalmasakat ugorhatunk és a Stupid Hiding, amivel „fának álcázva” magunkat (azaz két botot tartva a fejünkhöz…) elosonhatunk az ellenfelek mellett.

Vannak káros ajándékok is, amelyek például ellenfeleket teremtenek, megakadályoznak más ajándékok felhasználásában, vagy egyes meglepetéseket összekevernek (esetleg említhetném a School

↘ A funkyzált csirke – én azért kétlem, hogy most jól van...



BIG EARL

Ahogy alakjából következtethetünk is rá, a sárga űrlakó nem egy fürge fickó. Lassú (például rendkívül nehezen tudja utolérni az elkapásukkor ajándékot adó elfeket) és az ugrásai nevetségesek. Ellenben messze neki van a legmagasabb életereje a csapatban, ráadásul ő a romlott kajáktól sem sebződik, sőt azokat is jóízűen elnyammogja, és gyógyul tőlük. Ezzel a melákkal a legkönnyebb a játék, elsőre mindenképpen őt ajánlom.

TOEJAM

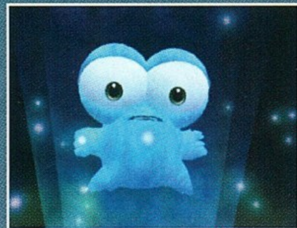
A nyurga ToeJam rendelkezik a legkevesebb életerővel a játékban, nagyon oda kell figyelnünk, hogy ne érjünk hozzá a földlakókhoz. Ez viszonylag könnyű is lesz, mert ToeJam igen gyors (például vele simán elkaphatjuk a cukrászokat, akik ezt egy sütivel jutalmazzák), ráadásul hatalmasakat ugrik. Specialitása, hogy ő jóval nagyobb eséllyel kap pénzt a funkyzált ellenfelektől, mint másik két társa.

TISZTA BOLONDOKHÁZA

Wiseman
„Ne kérdezz semmit, megvannak az indokaim!" – mondja a bölcs saját kinézetéről, aki két petákért cserébe beazonosítja az ismeretlen ajándékainkat. Szintén hozzá mehetünk, ha a földlakók funkyzálásával, és a küldetések teljesítésével annyi pontot gyűjtöttünk, hogy a funk-fu következő fokozatára léphetünk. Ilyenkor előrelépünk a harcművészet terén (új övet kapunk), illetve három más bónusszal is gazdagodunk (pl. megnő az életerőnk, gyorsabbak leszünk).



Lamonte
Ő a Funkopotamus, a funky védelmezője, bár igazából csak egy parányi kék lény. Ő segíti hőseinket a különböző világokon szétszórt ajándékokkal, illetve tippeket is ad az Anti-Funk legyőzéséhez.



Ahnold
Ahnold egy kiöregedett osztrák testépítő, aki az Xbox Live-ot hirdető szendvicsemberként van jelent a programban. (Abban legalább nincs 'r' betű.) Amint közel megyünk hozzá, elkezdi sorolni, hogy mi mindent lehet letölteni (mire az európai verzió megjelenik, már itt is lesz Xbox Live). Eddig mindenesetre két szintet, illetve a három karakter robotizált mását tették fel ingyen letölthető ajándékként.











Bookot, amitől azonnal elalszunk). Ezért nagyon fontos, hogy azonosítatlan dobozokat ne használjunk el, mert alaposan megszívhatjuk. Vannak rizikós ajándékok is, és itt van rá esélyünk, hogy rosszul sül el a dolog, szóval érdemes a használatuk előtt menteni. Ezen veszélyes, illetve káros ajándékokat sem kell feltétlenül eldobnunk, mert bizonyos eséllyel a funkyzált ellenfeleknél barterbizniszekre használhatók: pénzt, illetve más ajándékot ajánlanak fel egyik csomagunkért, sokszor azokért, amit amúgy mi sosem használnánk el.

Nem minden ajándékot tudunk azonnal használni: az erősebbekből először meg kell találni a „mester-példányt", ami kis állványon van elhelyezve valamelyik pályán. Legtöbbször ez – mármint a piedesztálon levő ajándékok megtalálása – nemcsak lehetőség, hanem feladat is: a legtöbb pályán három ilyet találhatunk, és ezeket kell megkeresni. Általában ezek mellett még két megbízásunk van. Az egyik, hogy találjuk meg a liftet (ez az egyetlen kijárat a pályáról, szóval enélkül nem is távozhatunk), a másik pedig egy szállítós küldetés. Ilyenkor egy rendkívül kövér figurát kell keresnünk, aki valójában egy földlakó-jelmezt öltött űrlakó. Tőle kapunk egy ajándékot, és egy címzettet – miután funkyzáltuk az utóbbit, odaadhatjuk neki a meglepetéscsomagját.

A kulcsok mellett több dolgot gyűjtögethetünk még: a kis sárga fényekből százat összeszedve egy élettel gazdagodunk, a mikrofonok (melyeket a szállítós küldetésekért kapunk) pedig arra jók, hogy az egyes vidékek végét jelző speciális pályát nyissák ki. Fontosak még az alig látható fényforrások (úgy néz ki, mintha szikrázna a talaj), ezeket funk-fuzva ajándékhoz, hidakhoz vagy rossz esetben földlakókhoz juthatunk. Szintén hasznos, ha bekopogunk a házakba, lakókocsikba és jégkunyhókba – ezekről a helyekről pénzt vagy ajándékokat kapunk.

Minden világon van egy-két speciális szint, ahol a funky sötét oldaláról támadó Anti-Funkot kell károsítanunk. Ezek a pályák időlimittel is rendelkeznek, eredményünktől függően érmet és ezzel együtt jutalmakat (pénz, pontok) is kapunk. Néha egy szirtről kell minél gyorsabban a funk-fuval lelökni a nyulakat; néha hatalmas, tojásvetőkkel támadó tyúkokat kell elintéznünk; néha pedig egy jégtáblán csúszkálva kell yetiket funkyzálnunk az elfektől elnyert hangjegyekkel (az a látvány, amikor egy jeti afrót növeszt, leírhatatlan!).

Bár elvileg a zene köré épül fel a játék, mégsem mondhatnám, hogy különösebben ütős lenne a ToeJam 3 muzsikája. A küldetések előtt éneklő gospel-kórus ugyan fantasztikus (mindig az adott pályáról dalolnak), viszont a többi az elég közepes. Persze az is biztos, hogy nem vagyok igazi funky-fan, csak egy tipikus földlakó, így lehet, hogy csak ezért nem kapott el a ritmus... A szövegek nekem tetszettek (a nyugati sajtó azért kritizálta a programot, mert nem a mai szlenget használják a karakterek, hanem egy pár évvel régebbit), csak az zavart, hogy nem lehet feliratoztatni őket, ami főként Lamonte dumáinál zavaró – néha annyira átjárja a funky, hogy egy büdös szót sem érteni abból, amit mond.

A ToeJam & Earl 3 lényegében ennyiből áll: gyűjtögetjük a kulcsokat, lemezeket, hangjegyeket, pénzt és az ajándékokat, hogy eljuthassunk a következő szintre, ahol majd ugyanezt tesszük. Persze, az eltérő világokhoz (sivatag, város, pokol, havas táj satöbbi – összesen 30 van) eltérő ellenfelek tartoznak, és van néhány speciális szint is, de ha már az első néhány percben nem fog meg a játék, akkor már nem is fog – ugyanis végig ugyanolyan. A grafika meglepően jó, főként a táj megvalósítása szép a rendkívül részletes textúrákkal. Az egyes karakterek, lények kidolgozottsága már nem ennyire ütős, de a design csillagos ötös: legyen szó a gonosz vigyorral és hegyes fúróval utánunk rohanó fogorvosról (ismerős, nem?), a magát nyuszinak álcázó nindzsáról, vagy éppen a harc közben a Cápa c. film zenéjét dúdoló cápákról. Adjatok ToeJaméknek egy esélyt, így legalább rögtön kiderül, hogy még a jók oldalán álltok-e, vagy már elnyelt titeket a funky sötét oldala!

(A cikkíró utólagos elnézést kér, hogy e két oldalon összesen 35 alkalommal szerepel a „funk" szó!)

Grath
grath@mail.datanet.hu



LATISHA
Latisha az eddigi két részben (mindkettő MegaDrive-ra jött ki 1992-ben, illetve 1993-ban) nem szerepelt, és valószínűleg most sem fognak vele sokan játszani. Mindenben teljesen átlagos, és két speciális képessége sem túl erős: nem hatnak rá a sivatagi pálya tornádói (ezeket simán elkerülhetjük a többiekkel is, például ha beugrunk a vízbe), és a rizikós ajándékoknál majdnem mindig a jó eredményt kapja (mivel bárhol tudunk menteni, ez sem életfontosságú).

↘ A funkyzálás így kezdődik...



↘ És szerencsés esetben így végződik



MELLETTE
- Egészen elborult humor
- Meglepően jól néz ki
- A funky kedvelői a mennyekben érezhetik magukat

ELLENE
- Egyeseknek talán már túl elborult lehet
- Nem túl változatos
- Elég sokat töltöget

PEREPUTTY
- Blinx: The Time Sweeper *Microsoft*
- ToeJam & Earl 3 *Sega*
- Crash Bandicoot *Universal Interactive*

ÖSSZETEVŐK

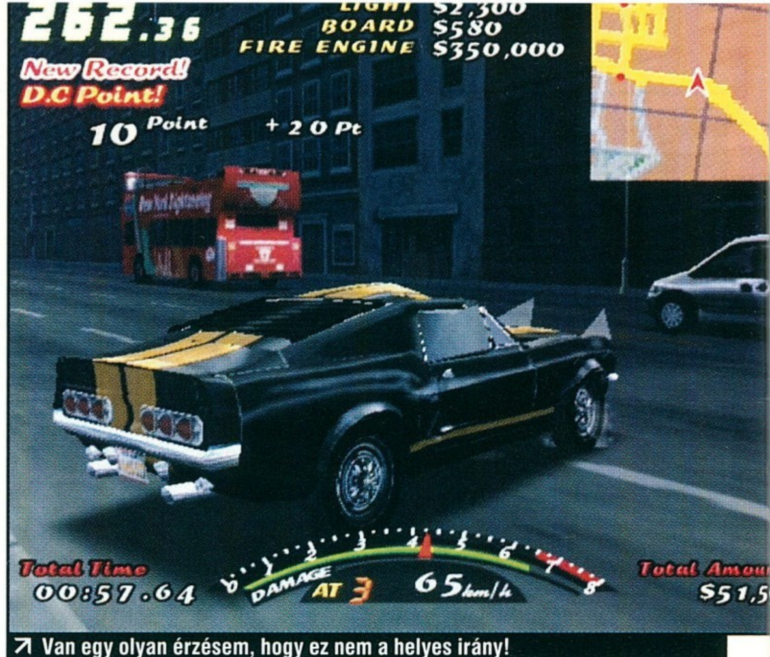
GRAFIKA	87
HANG	71
SZAVATOSSÁG	88

ÍTÉLET
74

2 játékos NTSC WWW.SEGA.COM



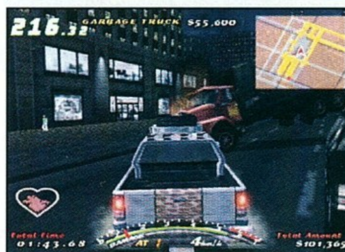
A telefonbetyárkodásnak ezennel vége!



Van egy olyan érzésem, hogy ez nem a helyes irány!









Egy jó játék harmatgyenge folytatása

RUNABOUT3 NEOAGE

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** BAM! ENTERTAINMENT **FEJLESZTŐ** CLIMAX **MEGJELENÉS** 2002.11.01. **PAL**

Ő szintén mondom, a Runabout előző része két éve, még a Dreamcast fénykorában a kedvenceim közé tartozott. A Super Runabout: San Francisco Edition egy nagyszerű, küldetéseken alapuló autóverseny volt, ahol a tengerparti nagyváros utcáin különböző járművekkel, különböző extrém feladatokat kellett végrehajtani. A program az egész világon pozitív visszhangot keltett, így nem is csoda, hogy elkészült a folytatás – immáron PS2-re. A koncepció a Runabout 3-ban tulajdonképpen ugyanaz maradt, mint amit már megismerhettünk az előző részekben. Ez azt jelenti, hogy a város (jelen esetben New York) egyik pontjától a másikig kell adott idő alatt eljutnunk – de hogy ne legyen olyan egyszerű az élet, különféle, hmm „érdekes" feladatokhoz kötötték a száguldozást. Ilyen „szenzációs" ötlet volt a készítőktől például a parkolóórák feldöntögetése, a pénzszállító kocsi összetörése, esetleg egy célszemély követése stb... Üres perceinkben kirakatokat zúzhatunk be, felborogathatunk néhány civil verdát és riogathatjuk a járókelő jónépet. További nehezítésként belevették ebbe a kis buliba a rendőrséget is, akik mindent megtesznek annak érdekében, hogy ne tudjuk teljesíteni feladatunkat. Szóval a játék nagyon hasonlít (pontosabban hasonlítani szeretne) a Driverre – legalábbis a stílusát tekintve.

Már a meglehetősen gyenge intro után elfogott egy olyan érzés, hogy ez bizony nem lesz akkora siker, mint a DC-s elöd. Ez a játék saját engine-jével készült, és már ebben is rengeteg az poligonok közti illesztési hiba, ezen kívül a képi világa sem tetszett, szerintem túl fakók a színei. Azért még reménykedtem, hogy maga a játék eloszlatja ezt a negatív érzést, és valami nagy meglepetés fog következni. No, jött is – csak sajnos negatív értelemben.

A főmenübe érve mindössze egyetlen játékmód vigyorog ránk, mégpedig a Runabout. Ez önmagában még nem is lenne olyan nagy baj. A látvány viszont valami elképesztő – a játék grafikája a PS2 tudásához mérten annyira gyenge, hogy szinte nem találok rá szavakat. Aztán amikor néhány méter megtétele után még szaggatni is kezdett, az már csak olaj volt a tűzre. A több mint két évvel ezelőtti DC-s rész is szebb volt, ez a grafika egy konzolgenerációval ezelőtt még elment volna, de ma már semmiképpen sem. A poligonok egymásba csúsznak, a civil járművek ocsmányak, a pályadesign és a járókelők pedig nevetségesek. Egyedül talán saját gépünk külalakja elfogadható, minden más botrányosan néz ki. Az egyetlen dolog, ami megmenthetné a programot, a játékmenet – de ez sem élvezetes: három-négy misszió után szomorúan konstatáltam, hogy egy borzasztóan unalmas játékkal van dolgom, és a kapott feladatok nagyon bugyuták. Ugyanezen a gépen, ugyanebben a stílusban már bizonyították a Wreckless-szel – a két játék közti minőségbeli különbség azonban óriási. A mesterséges intelligencia egy nagy nulla, a rendőröket nem kell leráznunk, mert úgysem érnek utol minket. (Amennyiben mégis sikerül nekik, az első adandó alkalommal összetörik magukat.) A hanghatások szintén bővlik: mind a kocsik hangja, mind a járókelők idegesítő sikongatása átlagon aluli.

Egyedül a járműválaszték az, ami ugyanolyan nagy, mint a DC-s elődben, de ez édeskevés. A küldetéseknek olyan változatos járműarzenállal állhatunk neki, mint egy V8-as, vagy egy crossmotor, netán egy mentőautó (de az utcák mindennapi szereplőjeként egy tank is feltűnik). Mivel járműveink erőteljesen rongálódnak (habár ennek megvalósítása sem mérhető a Wrecklesshez), az eredeti gyártók nem adták a nevüket a programhoz. Így – jobb híján – kódneveken futnak, de minden gépnél felismerhető, hogy milyen valódi járgányról mintázták. Az irányítás egyszerű és kivételesen kellemesnek mondható – bár ez az állítás sem minden járműnél igaz. A böhöm nagy V8-as például ugyanúgy „hintázik" a kanyarvételeknél, mint az igazi amcsi benzinfalók, de a crossmotor irányítása már közel sem idézi a valóságot.

A program szinte minden tekintetben citromdíjat érdemel – így nem is ajánlom senkinek. Egy dologra mégis jó: ha csak röhögni akarunk egy jót. Erre a célra mindenképpen megfelel a Climax klimaxos fejlesztőinek játéka.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- Sokfajta jármű
- Egyszerű irányítás

ELLENE
- Kritikán aluli kivitelezés
- Mindössze egy játékmód
- Tíz perc használat után eldobandó!

PEREPUTTY
- Wreckless – *Activision*
- Gumball 3000 – *SCi*
- Runabout 3: Neo Age – *BAM! Entertainment*

1 játékos PAL

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	40
HANG	51
SZAVATOSSÁG	30

WWW.BAM4FUN.COM

ÍTÉLET
40


Acélosan áthaladunk a célon


Kezdünk átesni az autó túloldalára








Csak most lettek igazán forróak a kerek!

Mini autók + nagy cicoma = közepes minőség

HOT WHEELS VELOCITY-X





TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** THQ **FEJLESZTŐ** BEYOND GAMES **MEGJELENÉS** 2002.11.13. **NTSC** 2002.11.29.. **PAL**

A fiatalabb korosztálynak szinte biztos, hogy ismerős a Hot Wheels márkanév – nagyjából olyan lehet, mintha az idősebbeknek a Matchboxot említeném meg. Akinek nem: a Hot Wheelsek tulajdonképpen 1:67 körüli méretarányban kapható extrém külsejű kisautók, melyeket a hétköznapi forgalomban nemigen láthatunk. A THQ ezekből fabrikált játékot a Sony masinájára (sőt masináira, lévén már évekkel ezelőtt PS-re is születtek Hot Wheels játékok, az Extreme és a Turbo Racing). A játék maga egy olyan – mára már hagyományosnak számító – autóverseny, ahol a jobb helyezés eléréséért avalamilyen fegyverrel is kilőhetjük a riválisokat.



A hangulatos bevezető képsorok után összesen 5 játékmódban indulhatunk. Az adventure egy amolyan Spy Hunter-szerű küldetéses mód, ahol folyamatosan kapjuk az instrukciókat az elvégzendő feladatokról, és ezeket időlimithez kötötték.

A Challenge-ben egyedül kell megoldanunk többek között olyan feladatokat, mint bóják közötti szlalomozás, különféle objektumok felszedése vagy akár ugratókon való trükközés. Minél nagyobbat, illetőleg extrémebbet ugratunk, annál több pont üti a markunkat – éppen ezért érdemes folyamatosan használni a nitrót (egymás után kétszer gyorsan nyomjuk az X-et). A sikeresen befejezett szakaszok után új pályák ill. fegyverek lesznek választhatók.

A Drag Race tulajdonképpen az egyetlen olyan hagyományos versenysorozat, ahol az első hely megszerzéséért folyik a küzdelem. Szerencsére kiválaszthatjuk, hogy hány ellenfelet szeretnénk, így ezen versenyek teljesítése sem jelenthet különösebb akadályt.

Akik kedvelik a törés-zúzást, azoknak bizonyára jól jön majd a Battle, ahol is különféle arénákban egymás ellen kell megküzdenünk. Olyan pusztító eszközöket vethetünk be, mint a lézerágyú, a gyorstüzelő vagy az olajos hordók kilövésére szolgáló katapult.

A joyride névre keresztelt küldetés már nem időre megy, bár ettől függetlenül meglehetősen nehéz. A pályákon elhelyezett kulcsokat kell megkeresnünk, amelyekért cserébe általában egy jutalomautó aktiválódik a garázsban.

Összesen mintegy 33 különböző gépcsodával lehet szaggatni az aszfaltot, melyek, mind az irányításban, mind a küllemükben erősen különböznek egymástól. Van itt iskolabusz, 70-es éveket idéző sportkocsi, pick-up vagy akár teljesen elvont XXI. századi hiper-verda. Természetesen az igazán spéci járgányok nem választhatók alapból, ezeket a teljesített versenyek után szerezhetjük meg. A kocsik egyébként rendesen amortizálódnak is egy-egy ütközés vagy lövés alkalmával, és a sérülési modell egész jónak mondható.

A pályák felépítése is meglehetősen változatos: versenyezhetünk kanyonban, felhőkarcolókkal zsúfolt városokban, sőt – végülis modellautókkal vagyunk – még hurkokkal teletűzdelt játék-autópályákon is. A hanghatások is viszonylag jók, bár kimagaslónak azért semmiképpen sem nevezném őket. Az – egyébként teljesen arcade-jellegű – irányítással szinte biztos, hogy senkinek nem lesz problémája.

A grafika terén egy dolog szúrt nekem szemet – a Hot Wheels mintha egy kissé túl lenne cicomázva. Túlságosan színes minden, zavaróan csicsásak az épületek, az autók és a felvehető extrák pedig „huszonnyolcezer" színben pompáznak. Ez néhol már-már erősen zavaró – így maga a grafikai megvalósítás nem lett egy világszám. Igaz, mivel a játék nyíltan a kevésbé Gran Turismo-orientált fiatalabb játékosoknak készült, talán ez a hiba nagy jóindulattal elfogadható. Éppen emiatt viszont furcsa, hogy néhány küldetés nagyon nehéz – ezek némelyike még az idősebbeket is megizzasztja (talán pont ez volt a cél, és a készítők ezzel akartak minket a képernyő elé szegezni?). A THQ újdonságát azonban mindenképpen ajánlanám a kisebbeknek, ugyanis nekik minden bizonnyal nagyobb élvezetet nyújt majd a „forró kerekek csatája", mint a nagyfiúknak.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- Sok érdekes jármű és játékmód
- Izgalmas feladatok
- Ketten játszva nagyon jó poén

ELLENE
- Hosszú távon csak a fiatalabbakat szórakoztatja
- Néha túlságosan nehezek a feladatok
- Agyoncicomázott grafika

PEREPUTTY
- **Rumble Racing** *Electronic Arts*
- **Crashed** *Rage*
- **Hot Wheels: Velocity-X** *THQ*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	70
HANG	74
SZAVATOSSÁG	63

ÍTÉLET
63

2 játékos PAL WWW.THQ.COM


↗ Aki Orbitot reggelizett, könnyen oltja a tüzet


↗ Azannyát! Ezt nem fogja a lézertekintetem








↗ Célszerű a robotgenerátorokkal kezdeni a nagytakarítást

■ A Kryptonszökevény egyik legrosszabb napja

SUPERMAN MAN OF STEEL

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** CIRCUS FREAK STUDIOS **MEGJELENÉS** 2002.11.06. **NTSC** 2002.12.13. **PAL**

Superman a legrégebbi szuperhős, talán még Batmannél és Spidermannél is „öregebb". Nem csoda, ha már a videojátékok (h)őskorában is feltűnt a képernyőkön, például okáért Atari VCS 2600-on. Előző számunkban írtunk a PS2-re készült Superman: Shadow of Apokolipsról, most pedig itt van az acélember újabb megmérettetése. A platform ez esetben az Xbox, a kiadó pedig újfent az Infogrames.

A Man of Steel a Shadow of Apokolipsszal ellentétben nem egy (rajzfilm)sorozat alapján készült, hanem különféle Superman történetekből (film, képregény) lett összeollózva. Ennek eredményeképpen nincs is igazán definiálható története. A készítők elképzelése szerint elégséges annyi sztori, hogy a Brainiac 13 névre hallgató rosszfiú megelégelte Metropolis (ez ugyebár a város, ahol hősünk is lakik) fizimiskáját, és önkényes átalakításba kezdett a robotjaival. Újságírónak álcázott szuperhősünk (akinél egészen véletlenül mindig van a zakó alatt egy garnitúra piros-kék lasztexruci és egy szaténköpeny) ezt viszont nem nézheti tétlenül.

A játék prezentálásával semmi baj sincs, a grafika szép és részletes. Metropolis kivitelezése egészen kiváló: a felhőkarcolók ablakaiban visszatükröződnek a környező épületek (csak mi nem), a nagyon távoli épületek is teljesen ki vannak rajzolva, a házak között pedig különféle civil hajók repkednek. A későbbiekben feltűnő helyszínek ugyan ilyen részletesen vannak kidolgozva. A központi figura persze Superman, akinek megszámlálhatatlanul sok animációs fázisa van. Minden porcikája külön mozog, a köpeny mozgásának kidolgozása pedig mestermunka. A digitalizált beszéd, a hangeffektek, valamint a muzsika együttese pedig az eredeti rajzfilmek hangulatát idézi.

A feladataink első nekifutásra egészen sokrétűnek tűnhetnek, de a robotok aprítása közben viszonylag hamar találkozunk majd visszaköszönő motívumokkal (tűzoltás, hatalmas tárgyak pakolgatása). A történetet színesíti, hogy régről ismert főellenfelek is feltűnnek a színen. Itt lesz Lex Luthor, Metallo, Bizarro, Mongul, the Cyborg és persze a főtetű, Brainiac 13 is. Az ellenfeleink (azaz a robotok) változatossága egyébként frusztráló: az egyik fajtát csak a lézertekintettel lehet darabokra szedni (lila befogó kör), a másikat a jeges lehellet teszi hidegre (zöld befogó kör), és amelyikre egyik spéci képességünk sem hat végzetesen (sárga befogó kör), azokkal pofontávolságból kell lejátszani a nézeteltérést. A robotok ritkítását mindig a robotgenerátorokkal kell kezdeni, ezeket könnyű megismerni (a befogó „kör" másképp fest, lévén négyzet).

Jöjjön a feketeleves! A játék igazából még jó is lehetett volna – legalábbis az erős középkategóriában még meg is hozhatta volna a befektetett pénzt a kiadónak – de ehhez legalább egy normális irányítást kellett volna prezentálni! Ugyanis valami förtelmesen rosszul lett megoldva. Alapállapotban lebegő módban vagyunk, amikor is a bal analóg karral tudunk előre-hátra mozogni, és jobbra-balra forogni, míg a jobb analóg karral lehet függőlegesen fel-le mozogni, és jobbra-balra oldalazni (nagyon rossz). Viszont, ha repülő módra kapcsolunk a jobb flippergomb lenyomásával (ilyenkor emberünk ráhasal a levegőre), akkor a bal analóg kar funkciója megváltozik és normális, a repülős játékokban megszokott irányítást kap, fordított fel-le iránnyal! Vannak küldetések, amikor nagyobb tárgyakat kell a helyükre passzintanunk, ilyenkor a lebegős módban működő irányítás él (ezért szintén hajhullatós részei a történetnek). Eleinte arra gyanakodtam, hogy biztosan én vagyok a béna, és képtelen vagyok rendesen navigálni – az interneten való turkálódásom eredményeképpen aztán megnyugodtam, hiszen a világ legeldugottabb zugaiban is a játék irányítását szapulták. A legnagyobb baj viszont az, hogy az irányítás újradefiniálásáról nem is hallottak a fejlesztők. Pedig csak a két analóg kar egy-egy funkcióját kellene felcserélni, és 80% feletti értékelést kaphatna a játék...

A Superman: Man of Steel ékes példája annak, amikor egy kiadó elfelejti azt a bevett szokást, hogy néhány külsős emberkét megkérdezzen a készülő játékról (van-e gondja vele, mit kellene még beletenni stb. – amire például remek alkalom lett volna az E3, ahol a készülő játék ugyebár ki volt állítva). Így marad a bosszankodás egy olyan játék miatt, amibe jól láthatóan rengeteg energiát (na meg zsetont) öltek bele, amin halálra dolgozták magukat a grafikusok meg a zenészek – de a végeredmény mégis egy borzadály lett... A játék grafikájával ugyanis minden rendben van, a hangjai is kimondottan jók, csak az irányítás sikerült valami rettenetesen csapnivalóra. Így pedig kínszenvedés az egész, és kötve hiszem, hogy más játékosok ne osztanák ezt a véleményt...

SakmaN
sakman@ipma.hu

MELLETTE

- Szép, majdnem fotorealisztikus grafika
- Megvan benne a jól ismert képregény-hangulata

ELLENE

- Förtelmesen rossz irányítás...
- ...amit még átdefiniálni sem lehet
- Frusztráló időlimites részek

PEREPUTTY

- **Spiderman: The Movie** *Activision*
- **Superman: Shadow of Apokolips** *Infogrames*
- **Superman: Man of Steel** *Infogrames*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	85
HANG	82
SZAVATOSSÁG	25

ÍTÉLET

45

1 játékos NTSC WWW.INFOGRAMES.COM



↗ Megvagy te kis kleptomán!







↗ Tony Hawkot sejtek a környéken...

■ Stuart Little után szabadon

SNEAKERS



TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** MICROSOFT **FEJLESZTŐ** MEDIAVISION **MEGJELENÉS** 2002.10.18. **NTSC** 2002.12.06. **PAL**

A Sneakers (Japánban Nezmix a neve) a Microsoft azon próbálkozásainak egyike, aminek egyértelmű az üzenete: ne csak az apukák és a nagytesók üljenek le az Xbox elé, hanem a kisöcsit vagy a kishugit is tessék hagyni játszani! A játékot ugyanis a fiatalabb korosztálynak (a 10 év alattiaknak) szánták: egyszerű játékmenete és könnyű kezelhetősége miatt még egy ilyen ifjonc emberpalánta is könnyen elboldogul vele.

A Sneakersben egy egércsapatot fogunk irányítani, akiket a gonosz patkányok meglopták. (Igaz, eme „ellopott" finomságok (mogyoró, keksz, cukorka, stb.) eredetileg ugyebár az emberek tulajdonát képezték, de ettől az apróságtól most jóindulatúan tekintsünk el.) Célunk a tolvaj patkányok felkutatása és elpáholása lesz.

A játék irányítása a végletekig le van egyszerűsítve. A csapatot a bal analóg karral vagy a keresztgombbal irányíthatjuk (jobbra-balra) – de az útvonalak kötöttek, így nem lehet róluk letérni. Ha elágazáshoz érünk, kis nyilak jelennek meg a lehetséges továbbhaladási irányokkal: a kék nyilat követve a helyszín belterületén szaladgálhatunk tovább, a piros nyíl pedig a kijáratot jelzi. Az elágazásoknál úgy tudunk továbbmenni, hogy egy másodpercig a kiválasztott irányba nyomjuk a kart. Egy gombnyomással futásra késztethető a csapat, amit – a lépcsőket kivéve – érdemes folyamatosan használni, mivel a keresgélés időre megy. Bizonyos esetekben olyan tereptárgyak is utunkba kerülhetnek, melyekre fel lehet mászni, illetve két tárgy között át lehet ugrani – ilyen esetekben a megjelenő „run" feliratú ikon tudatja velünk, hogy itt is a futás gombot kell használni.

A játék alapvetően kétféle „üzemmóddal" rendelkezik. Az első a mászkálós-felderítős mód, míg a másik a bunyó-mód. A legtöbb időnket az első módban fogjuk eltölteni, hiszen elsődleges feladatunk a patkányok felkutatása lesz. Ha észreveszünk egy patkányt, akkor a következő a teendőnk: előhívhatunk egy kereső kurzort, amit rá kell irányítanunk a kiszemelt patkányra, ha pedig a kurzor átvált pirosra, akkor már csak az „A" gombot kell megnyomnunk. Az így meglelt patkányok átmennek Sho Kosugi-ba (azok a jó kis régi ninja filmek!) – maguk elé/alá hajítanak egy füstbombát, és egyszerűen köddé válnak. Lekérhetjük az adott helyszín térképét is, aminek alapvető hiányossága, hogy csapatunk pillanatnyi pozíciója nem látszik rajta, csak az a helyiség, ahol éppen vagyunk. Ezen a képernyőn láthatjuk továbbá, hogy a különböző színű mezt viselő patkánybandákból hányan kószálnak még szabadon. Ha az egyik szín összes képviselőjét megtaláltuk, akkor a térképen elkezd villogni az egyik helyiség, és egy kis patkányfej ikon is megjelenik rajta, ami azt jelzi, hogy oda kell látogatnunk egy kis „megbeszélésre". A helyszínt becserkészve előbb-utóbb beleütközünk az ellenfélbe (piros felkiáltójel), és pillanatokon belül elcsattan az első pofon. Ilyenkor – csata módban – szabadon irányíthatjuk főhősünket (ő egyébként Apollo névre hallgat). Tudunk normálisan pofozkodni, de van egy speciális pörgő támadásunk is. Utóbbival egyszerre több ellenfelünket is messzi centiméterekre repíthetjük, hátránya viszont, hogy fogyasztja az életerőnket (mintha csak bekaptunk volna pár maflást). Ez nem gond, mert a lenyomott patkányok által elhajigált finomságok összeszedegetésével ezt simán visszatölthetjük. A csata módban lehetőségünk van a csapattagjainknak parancsokat osztogatni, ami felülbírálja az alapértelmezésben érvényes „üsd a hozzád legközelebb állót" parancsot. Minden pályán 4+1 csatát kell megvívnunk, a +1 egy főellenséggel való összecsapás lesz. Itt nemcsak sokkal több patkány fog nekünk esni, hanem egy erősebb, patkányfőnök is.

A Sneakers grafikai megjelenése egészen pofás. A legszembetűnőbb dolog a rágcsálók szőrös kinézete, ami a speciális, „Fur Shading"-nek nevezett grafikai effektnek köszönhető, és kimondottan élethű kinézetet varázsol a szereplőknek. A Microsoft ezt a képességet az Xbox egyik exkluzív grafikai erősségeként hirdeti, de – mint köztudott – a GameCube-ból is ki lehet hozni hasonló trükköket (lásd például a StarFox Adventurest). A helyszínek megjelenítése eleinte nem tűnt fergetegesen forradalminak, de ahogy haladtam előre a játékban, egyértelművé vált, hogy a grafikusok bizony alaposan kitettek magukért. Még a méretarányok helyes ábrázolása is tökéletesen sikerült: ereszcsatornákban szaladgálhatunk, kávésbögrében és konzervdobozban turkálhatunk, és ahol lehet, ott még a tetőszerkezet gerendáin is végigszaladhatunk. A grafikai körítés mellé kissé idétlen, de a játék hangulatához jól illeszkedő hangokat kapunk. A zene jellegzetesen rajzfilmes hangzású, a hangeffektek pedig olyanok, mintha csak a Kengyelfutó Gyalogkakukk-rajzfilmekből szedegették volna ki. A digitalizált beszéd pedig... Egereink cincogva beszélnek, ráadásul mindezt japánul teszik (hál' Istennek, angol felirat azért van)! Eleinte aranyos, de egy idő után azért kissé idegesítő.

A játék piszok egyszerű és természetesen a maga helyén is kell kezelnünk: egy komolyabb játékos nyilván az égvilágon semmi kihívást nem talál benne – viszont a kisebbeknek jó szórakozást nyújthat.

SakmaN
sakman@ipma.hu

MELLETTE
- Aranyosak az egerek
- Nagyon szép a fur shading a szereplőkön
- Nem ömlik benne a vér...

ELLENE
- Nem lehet szabadon kóricálni
- Kicsit uncsi egy idő után
- 10 éves kor felett nem ajánlott

PEREPUTTY
- **Taz Wanted** *Infogrames*
- **Zapper** *Infogrames*
- **Sneakers** *Microsoft*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	77
HANG	76
SZAVATOSSÁG	50

ÍTÉLET 62

1 játékos NTSC WWW.XBOX.COM

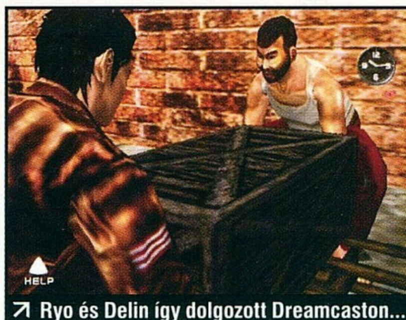

↗ Szerintem itt biztosan tudnak néhány kung fu-trükköt



↗ Szemtelen nőszemély: letagadja magát!


↗ Biztos, hogy szükségünk van borotválásra?

JÓ MUNKÁSEMBEREK



↗ Ryo és Delin így dolgozott Dreamcaston...



↗ ...és így pakolja ugyanazt a ládát Xboxon

■ Az Xbox charter-járata Hong Kongba

SHENMUE II

TÍPUS KALAND [F.R.E.E.] **KIADÓ** MICROSOFT **FEJLESZTŐ** AM2/SEGA **MEGJELENÉS** 2002.10.30. **NTSC**

A Dreamcast „hirtelen halála" egy egészen furcsa eseménye a videojátékok történelmének. Tavaly karácsonykor megkaptuk a gépre a világ legjobb kalandjátékát, idén karácsonykor pedig már csak egy emlékkép az egész. Megszűntek rá a fejlesztések, s a gép besorolt a Megadrive, és a Saturn mögé, mint egy másik letűnt Sega konzol. Pedig hát korántsem volt az még annyira elavult technológia: ezt bizonyítja, hogy a Shenmue II-nél azóta se készült jobb játék a kategóriájában. A Sega bukása jó alkalmat adott a Microsoftnak, hogy lecsapjon a címre, aminek végül az amerikaiak látták kárát, ők ugyanis tavaly karácsonykor legfeljebb akkor merülhettek el a Shenmue II világában, ha megrendelték a PAL változatot. Egyéb esetben mostanáig kellett várniuk, és mellesleg időközben a Dreamcastjukat le kellett cserélniük egy Xboxra.

Azon Xbox-tulajdonosoknak, akik netán most hallanak először erről a játékról, annyit kell tudniuk, hogy a Shenmue egy elképesztő mértékben interaktív világban játszódik, ahol a játékos páratlan mozgásszabadsághoz jut. 1986 novemberében kezdődött a történet: a Shenmue 1-ben a japán kikötővárosban Yokosukában kalandoztunk (erről mellékelnek a játékhoz egy videó DVD-t), ezúttal pedig Hong Kongba látogathatunk. A játék valóban egy igazi utazással ér fel, mert elvegyülhetünk a nagyvárosban, bárkit megszólíthatunk, megismerkedhetünk bizonyos emberekkel, pénzt kereshetünk és azt el is költhetjük – szóval tengethetjük a napjainkat, amik (kicsit felgyorsulva) következnek egymás után. Szórakozással vagy egyszerűen csak sétálgatással múlathatjuk az időt, avagy edzhetünk is, merthogy a helyi rosszfiúkat Virtua Fighter-szerű verekedős részekben páholhatjuk el, s ehhez új kung fu-mozdulatokat tanulhatunk.

Egy kalandjátékban természetesen van cselekményszál is. Ebben a történetben Ryo Hazukit alakítjuk, akinek az apját egy titokzatos harcművész, Lan Di gyilkolta meg az első részben. Lan Di hírhedt figura az alvilágban, s egy bizonyos Sárkány tükör miatt utazott Yokosukába, ami állítólag varázserővel bír. Arról azonban nem tudott, hogy Ryo apjánál egy másik tükör is el volt rejtve.

Az előző rész ott ért véget, hogy Ryo megszerezte a Főnix tükröt, majd követte Lan Dit Hong Kongba. A folytatásban tehát a hajóról leszállva vehetjük át az irányítását, és foghatunk neki a terep felderítésének. Utóbbi nem egyszerű: jómagam egyszer már végigmentem a DC-változaton, de azért még mindig sikerült eltévednem. A tájékozódásban sokat segítenek a megvásárolható térképek, illetve a már említett interaktivitás: az utcán bárkit megszólíthatunk, s a járókelők nemcsak megmutatják nekünk az utat, hanem gyakran el is vezetnek a kérdéses ponthoz. Hogy hova is kell mennünk, az mindig a sztoriból adódik. Az egyes napok végén automatikusan a szálláshelyünkre kerülünk vissza, noha a második rész annyiból korrekt, hogy másnap egyből választhatjuk a legutóbb elhagyott kerületet. Az is a második rész újdonsága, hogy bizonyos kulcsfontosságú jelenetek „beindításához" megvan az idő pörgetésének a lehetősége, valamint az sem utolsó, hogy bárhol lehet állást menteni – a szerencsejátékoknál ez kifejezetten előnyös...

A játék Xbox-változata persze még tovább fejlődött, mint a DC-s – még ha nem is sokkal. Hamarabb betöltődnek a helyszínek, és a Shenmue 1-ben összegyűjthető vackok már alapban nálunk vannak, lévén Xboxra nem lehetett volna áthozni az állást. (A műanyagfigurák eladásával pénzhez juthatunk.) A sztori természetesen ugyanaz, csupán néhány lényegtelen mozzanat alakul másképp, például ezúttal egy másik szereplőtől érdeklődhetünk adott kung fu-mester hollétéről. A grafika szintén alig változott, leszámítva a felbontást és néhány apróbb effektust – pl. szebben hullámzik a tenger. (Ezért vettük a bátorságot, hogy a DVD-re a Dreamcast-trailert tegyük fel.) Nagyobb változás csak az audiót illetően történt, hiszen időközben elkészült az angol szinkron. (Az európai DC változat csak feliratozva volt.) Kár, hogy ez inkább elvesz az élményből, mintsem hozzáad, ugyanis a szinkronszínészek teljesítménye átlagon aluli. A kínai zenék viszont továbbra is csodálatosak.

Az Xbox-irányító nincs híján a gomboknak, talán ezért is gondolták az alkotók, hogy valamit a fekete és a fehér gombokkal is kéne kezdeni: néhány haszontalan szűrőt tehetünk rá a képernyőre, továbbá rendszeresítettek egy fényképező ikont. Bárhol a játékban elkattinthatjuk a gépünket, majd a fotókat a Snap-shots menüpontnál átnézhetjük. A játékban a képek csak kicsiben jelennek meg, de a főmenü Shot Viewer opcióját használva bele is nagyíthatunk a winchesteren tárolt képekbe, sőt szortírozhatjuk is azokat. A „secret" kategóriához lapozva láthatjuk, hogy bizonyos személyekről fotót készítve jutalmat kapunk. Összesen hat oldalnyi „titkos" arcképcsarnokot hozhatunk létre, melynek minden oldala extra grafikákat nyit meg, feltéve persze ha az azon szereplő figurákat már lencsevégre kaptuk. Az így előhozható manga képregényekből érdekes mellékszálakról olvashatunk, ami mindenképpen jópofa dolog, és okot szolgáltat a játék újrajátszására.

Nagyon-nagyon reméljük, hogy nagy sikere lesz a Shenmue II-nek a jenkiknél, mert bár a kritikusok által ünnepelt Dreamcast-változat viszonylag jól szerepelt, a japán fogyás némileg elmaradt a várakozásoktól, az európai siker pedig abból is adódott, hogy az amcsi Shenmue-rajongók innen importálták be a játékot. Ennek fényében pedig kicsit vészjósló, hogy egy interjú során Shin Ishikawa, az AM2 producere közölte: az Xbox-verzió amerikai fogadtatásától függ a Shenmue-sorozat jövője. Mellesleg korábban az is elhangzott: a folytatás arra a konzolra fog elkészülni (ha elkészül), amelyik által a legtöbb játékoshoz tud eljutni – és ez nem biztos, hogy az Xbox lesz...

V.Z.
vzoli@ipma.hu

MELLETTE
- Gyönyörűen lemodellezett nagyváros
- Teljesen interaktív környezet
- Kaland és akcióelemek tökéletes összhangban

ELLENE
- Túl sokáig halogatták az Xbox-verziót
- Egy az egyben a DC-s grafikát hozták át
- Elkészült az angol szinkron - de minek?

PEREPUTTY
- Shenmue II — *Microsoft*
- Silent Hill 2: Restless Dreams — *Konami*
- Genma Onimusha — *Capcom*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	87
HANG	80
SZAVATOSSÁG	90

ÍTÉLET

90

1 játékos NTSC WWW.SHENMUE.COM


Első összecsapások a bankvilággal


Tumble nyilván nem mossa a fogait



Itt tényleg nyáron jön a Mikulás?



Nézzük, hová utazzunk szabira?



Pályakezdő korában hősünk rakodómunkásként is dolgozott



A kettősség tetőfoka

DUAL HEARTS

TÍPUS KALAND/RPG **KIADÓ** ATLUS **FEJLESZTŐ** MATRIX SOFTWARE **MEGJELENÉS** 2002.09.24 **NTSC**

A PS2-vel rendelkező RPG-kedvelők nem panaszkodhatnak: mostanában egymást érik a jó kis kalandok (lásd pl. Summoner 2). Az Atlus legújabb játéka, a Dual Hearts a festői Sonno-szigetre kalauzol, ahol történetünk egyik főszereplője, Rumble épp hivatását gyakorolja. Ifjú hősünk ugyanis az alkalmazott régészet egyik méltán népszerű tudományát, a kincskeresést műveli főállásban. Az pedig minden magára valamit is adó sírrab..., akarom mondani régész előtt közhelyszámba megy, hogy a világ egyik leghíresebb és egyben legérintetlenebb romja, az Álmok Temploma Sonno földjén leledzik. Bár a legendák szerint eme ősi építmény mélye őrzi a felbecsülhetetlen értékű Álomkövet – mégis, eddig nem akadt kalandozó, aki e relikvia tulajdonjogát megváltoztathatta volna. A templomot ugyanis valamilyen nagyhatalmú, ismeretlen bűbáj védi, amely ezidáig minden halandó elmén kifogott.

Hősünk viszont a szerencse kegyeltje, kevés sikerrel kecsegtető vállalkozásához magától az Álmok királynőjétől kap segítséget. Az emberek álmaiból épült birodalmat ugyanis a Rémalom Ura fenyegeti, aki csak a templomban őrzött Szent Ereklyékkel győzhető le. E fegyverek megszerzéséhez viszont szükségszerűen meg kell szüntetni a védőmágiát, így a királynő követének köszönhetően Rumble is beléphet a szentély falai közé.

Ám váratlan hiba csúszott a gyönyörű uralkodó terveibe: kétbalkezes ügynöke véletlenül szélnek eresztette a varázspecséteket nyitó kulcsokat. A kis energiagömbként elcikázó célszerszámok természetes közegüket keresik: az útjukba akadó halandók álmaiba vetik magukat. A peches, megjelenésére és értelmi képességeire nézve leginkább egy nyúl és egy malac nászából született küldönc (ún. baku) képes lenne e dimenzióba is követni az elkóborolt tárgyakat, ám a rá leselkedő veszedelmek miatt kapóra jön a kínos pillanatban betoppanó kalandozónk segítsége. Ami, persze nem kimondottan önzetlen, hiszen a számára elérhetetlen létsíkra emigrált kulcsokra – az Álomkő miatt – neki is éppúgy szüksége van. Együtt vágnak tehát neki a nagy kalandnak, ám az még párosuknál is furcsábbnak bizonyul...

Mind a helyszín, mind a műfaj tekintetében játék szerkezete alapvetően két, jól elkülönülő részre tagolódik, amelyek több ponton kapcsolódnak egymáshoz. Sonno szigetén, a valóság létsíkján tulajdonképpen egy tipikus kalandjátékot játszunk. Itt található maga a labirintus, az Álmok-temploma, amely különböző színű ajtókkal lezárt hét folyosója mögött logikai feladatok megoldásával juthatunk el a Szent Ereklyékként ismert varázsgömbökhöz. Az ajtókat nyitó kulcsokat egy-egy ember álmában lelhetjük meg, akik vagy a templomban, vagy szintén a szigeten elhelyezkedő városkában szundikálnak. Megtalálásukhoz azonban igénybe kell vennünk a szigetlakók segítségét, akik ezt természetesen bizonyos feladatok teljesítéséhez kötik, amiért igen gyakran az álomvilágba kell átruccanunk.

Ezzel szemben az álom dimenziója a kőkemény akció létsíkja. Megszerzett ereklyéink itt fegyverként jelennek meg, jártasságunkat – gyakorlástól függően – négy szinten mélyíthetjük el. Karaktereink harci hatékonysága fegyverünk sebzését leszámítva abszolút a mi ügyességünkön múlik, nincsen sem találati, sem kivédési valószínűség. Igazából csak Tumble névre hallgató bakunk képességei mutatnak valódi fejlődést, ezeket meghatározott számú élőlény, ún. Esamon elfogyasztásával, majd felhasználásával aktiválhatjuk. A csetepaték monotóniáját számos platform jellegű rész „üdíti" fel, a pályák végén persze a kulcsokon ülő főellenekkel. E szintek, ellenfelek az álom jellegénél fogva furcsák, helyenként kimondottan bizarrak (pl. az első főellen egy óriási pénzeszsák), az előrejutás sokszor teljesen irracionális.

Az irányítás pofonegyszerű, a szükséges gombokat jelzik a képernyőn, tulajdonképpen közvetlenül Rumble-t mozgatjuk, habókos féldisznónk automatikusan követi. Rá is fontos szerep hárul, különleges képességeivel (gyógyítás, mérgező lehellet) nagyon meg tudja könnyíteni életünket. Akár kedvünkre meg is lovagolhatjuk sőt, néhány esetben a továbbjutás csak így megoldható – ráadásul csak az ő segítségével tudunk belépni az álmokba.

Mindez sajnos középszerű kivitelezéssel párosul. A nehézségi szint a bizonyos sokat emlegetett kétélű hátsó fele alatt leledzik: a logikai fejtörők gyermetegek, az ellenfelek egész egyszerűen hullagyengék, az egészbe csak a botrányosan rossz kamerakezelés visz egy kis kihívást. Az RPG vonulatra sem lehetnek nagyon büszkék a készítők: karakterfejlődés csak a fegyver sebzésében, illetve Tumble különleges képességeiben nyilvánul meg, ráadásul a játékmenet is enyhén szólva lineáris. A grafika stílusa manga, de a textúrák elnagyoltak, a tárgyak szögletesek, ezt a „színvonalat" már egy félig sem kihasznált Dreamcast is lazán hozhatta volna, a zene pedig több, mint idegesítő... Ráadásul az egész játékot valami hihetetlen mértékű idiotizmus itatja át (pl. a legfontosabb szellemi vezetőnk konkrétan egy birka), amely bármiféle beleélést alaposan megnehezít. Egyszóval igazi „vegyessaláta": eredeti ötletek, gagyi csomagolásban. Kár érte.

Lysergize
golconda@skizo.hu

MELLETTE
- Egyszerű irányítás
- Sok feladat és kincs

ELLENE
- Majdnem nulla kihívás és gyenge grafika
- Idegesítő zene
- Idióta hangulat, lineáris játékmenet

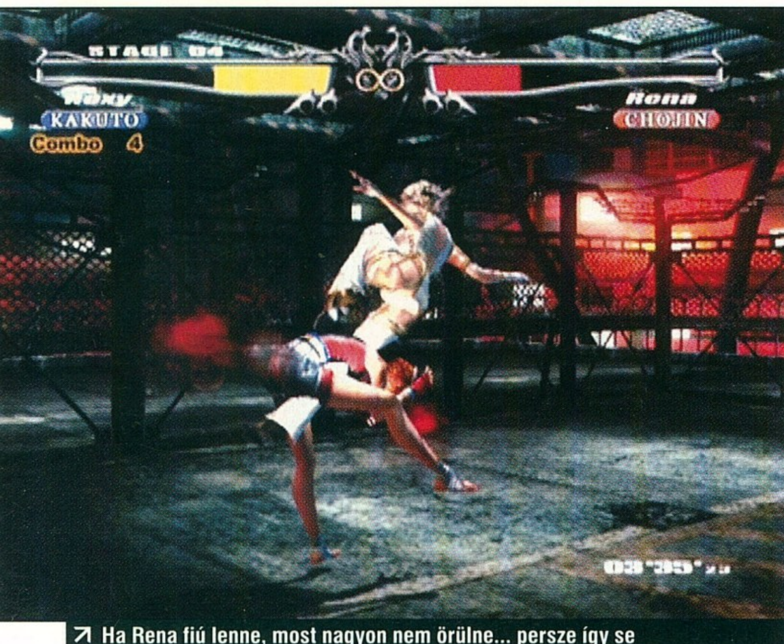
PEREPUTTY
- Summoner2 *THQ*
- Shifters *3DO*
- Dual Hearts *Atlus*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	60
HANG	57
SZAVATOSSÁG	60

ÍTÉLET 55

1 játékos NTSC WWW.ATLUS.COM





↗ Annyira megmostam a hajam, hogy már az is csillog-villog



↗ Az igazi Bruce egy ilyen ütést sosem kapott volna be





↗ Ha Rena fiú lenne, most nagyon nem örülne... persze így se

↗ Erre csak egy válasz lehet: IGEN!

↗ Szégyen a futás, de itt szabad

■ Játéknak kevés

KAKUTO CHOJIN

TÍPUS VEREKEDŐS **KIADÓ** MICROSOFT **FEJLESZTŐ** DREAM PUBLISHING **MEGJELENÉS** 2002.11.13. **NTSC** 2003. ELEJE **PAL**

A Kakuto Chojin (körülbelüli jelentése: harcoló szuperhősök) eredetileg nem is játékprogramnak, hanem az Xbox grafikai tudását prezentáló demónak készült. Pontosan ezért raktak bele minden speciális effektet, ezzel is bátorítván a fejlesztőket, és fellelkesítvén a potenciális vásárlókat. Talán maradt is volna ennyiben a dolog, ha Ed Fries-nak (ő a legnagyobb Xbox-fejes), nem tetszenek meg a prezentációra elkészült karakterek, és nem dönt úgy, hogy márpedig ebből játékot kell készíteni.

A játék története a kategória íratlan szabályai szerint egy mondatban összefoglalható: egy Maladinia nevű gonosz cég megrendezi a Fist of Fire bajnokságot, amelyre rengeteg gyanús alak gyűlik össze, hogy megküzdjenek a fődíjért. Mivel a verekedős programok sosem a történetükről voltak híresek, innen sem hiányzik olyan nagyon (bár itt talán még kevésbé érthető, hogy ki és miért jött – a nem emberi főellenségre pedig semmi magyarázat nincs). Sokkal inkább bántó, hogy az opciók terén igencsak szűkölködik a program. Van egy story-módunk (haha!), egy gyakorlási lehetőség, illetve egy survival-mód, ami egyáltalán nem az, aminek gondolnánk. A folyamatosan érkező ellenfelek helyett egyszerre hárman rontanak ránk, és ha valakit kiütünk, az pár másodperc múlva magához tér. Minden tíz ájulatba küldött ellenfél után jön egy új aréna egy újabb trióval. Se tag-mód nincs, se törhető falak, semmi extra játékmódot nem kapunk, és hiányzik a klasszikus survival-mód is. A karaktereknek nincs megnyerhető plusz ruházata (alapból van kettő, azzal kell beérni), és mindössze egyetlen titkos figura van, a főellenség, Daeva. Ha megnyerjük valakivel a bajnokságot (amihez mind a 12 karaktert le kell győzni!), akkor kapunk egy minden fantáziát nélkülöző szöveges megnyerést.

A harcrendszer elég furcsa, ugyanis a szokásos ütés/rúgás-gombok helyett van egy magas, egy közepes és egy alacsony támadásunk. Ezek hatása rendkívül sokféle lehet, attól függően, hogy milyen távol vagyunk az ellenféltől, vagy milyen iránygombokkal együtt használjuk. Emiatt aztán elég nehéz kombókat használni, tudatosan küzdeni, mert ha már egy kicsivel távolabb vagyunk, akkor nem ütés lesz a dologból, hanem rúgás, amiből nem lehet átváltani a következő mozdulatba... Nagyon fontos, hogy védekezésből, illetve guggolva védekezésből nagyon erős támadásokat adhatunk elő, érdemes ezekkel operálni (meg a dobással, ami tulajdonképpen védhetetlen). A counter-rendszer is elég ostoba: minden karakter immunis egy adott mozdulatra. Asad például elkapja a közepes rúgásokat, Ying Kai pedig a magas ütéseket. Az érdekes ebben az, hogy ez csak akkor működik, ha éppen nem csinálunk semmit... Kitűnő ötlet: majd ott ácsingózok egy dühös kung fu-mester előtt, és reménykedek, hogy éppen a fejemre akar ütni... Bár viszonylag kevés mozgása van a karaktereknek, ha végigvisszük valakivel a sztori-módot, akkor megkapjuk a Chojin-mozdulatokat is (eredetileg csak a Kakuto-repertoárral rendelkezünk). Ez tulajdonképpen megduplázza egy-egy figura lehetőségeit, azzal a bibivel, hogy választanunk kell, hogy Kakuto- avagy Chojin-stílusban akarunk küzdeni, egyszerre ugyanis nem megy a kettő. Utóbbi egyébként sokkal erősebb és gyorsabb támadásokat tartalmaz, úgyhogy nyilván érdemes azt választani.

Az irányítás egyetlen újítása a special-gomb (alapból a B), amivel általában új kombókat hozhatunk elő. Ha azonban feltöltődik a mércénk (az életerő kijelzője sárgából fokozatosan vörösbe vált, minél többet támadunk, annál gyorsabban), akkor egy rendkívül durva támadást eresztnetünk meg. Ha azonban védekezés közben eresztjük ki erőnket, akkor pár másodperc erejéig sokkal gyorsabbak leszünk, így nagyon megsorozhatjuk az ellent. Érdemes akkor elsütni, ha éppen sikerült felütni a levegőbe, mert így addig „zsonglőrködhetünk" vele, amíg tart a felgyorsított állapot. Elvileg ugyan néhány pályáról ki lehet ütni az ellenfelet, de ezt elég nehéz megcsinálni, mert még a legnagyobb ütések is – a speciálisakat leszámítva – csak pár centit löknek ellenfelünkön.

Többen játszva sem lesz sokkal jobb a program, ráadásul a nagy dérrel-dúrral beharangozott négyjátékos-mód igen rosszul sikerült – arról már nem is beszélve, hogy bajosan fogunk három olyan embert találni, aki fél óránál tovább bírná a Kakuto Chojint.

Ha a játékmenet mégoly sekélyes is, legalább technikailag nincs különösebb gond a játékkal. A pályák ugyan eléggé egy kaptafára készültek, és meglehetősen aprók is, viszont pompásan néznek ki. A karakterek rendkívül részletesek, ráadásul a trendekkel ellentétben itt mindenki realisztikusan néz ki (talán túlzottan is: Reiji Bruce Lee hasonmása, J. D. Stone pedig szinte a megszólalásig hasonlít Brad „Tyler" Pittre a Harcosok Klubjából). Az izmaik megfeszülnek ütéskor (ez a menetek végi lassításkor figyelhető meg), fantasztikus arcmimikájuk van, és mozgásuk a lehető legjobb, amit ma el lehet érni egy ütős motion capture-felszereléssel – figyeljük csak meg, hogy milyen pazarul mozognak, ha nem nyúlunk a gombokhoz... A fentiek pedig rengeteg technikai varázslattal vannak megszórva: színes fények, önárnyékolás, érdességet adó bump-mapping, rendkívül magas felbontású textúrák... Persze nem lehet minden tökéletes: a karakterek igen sűrűn átrúgnak vagy átütnek egymáson, ráadásul mindannyian csillogó bevonatot kaptak. Gondolom, itt az eredeti terv izzadtságról szólt, ám valamelyik bohó programozó nagyon túlzásba vitte a dolgot, és most olyanok a karakterek, mintha egy dézsa babaolajból másztak volna ki, vagy mintha műanyagból lennének – még a ruhájuk is fényes. A zenék fantasztikusak, viszont a hangok rendkívül gyengék: az ütések hangja műanyag flakonok összecsapkodására emlékeztet.

A Microsoft első verekedős játéka nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket: igaz, hogy jól néz ki, de kezdetlegesen működő harcrendszerével, a kínált lehetőségek igen szűkös tárházával és a szinte zéró mennyiségű titkos dologgal mégis csalódást okozott. Bárcsak ezt a játékmotort odaadnák egy olyan csapatnak, akik igazán értenek a verekedős játékokhoz, nem pedig csak a grafika egekbe turbózásához...

Grath
grath@mail.datanet.hu

MELLETTE
- Technikailag fantasztikus
- A zenék nagyon jók
- Négyjátékos-mód

ELLENE
- Gyenge a harcrendszer
- A karakterek mintha műanyagból lennének
- Az ütéshangok borzalmasak

PEREPUTTY
- Dead or Alive 3 *Tecmo*
- UFC Tapout *Crave*
- Kakuto Chojin *Microsoft*

4 játékos NTSC

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	91
HANG	78
SZAVATOSSÁG	50

WWW.KAKUTOCHOJIN.COM

ÍTÉLET

69


Amíg te kígyót bűvölsz, én tornázom egy kicsit...


Csak nem ég a lábad alatt a talaj?


Bocsi, de nem bírtam a tegnapi vacsorát

NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Ecobit Kft által felajánlott 2 db Marvel vs. Capcom 2 (Xbox) játékot sorsoljuk ki:

Hogy hívják a dekoráción látható, pisztolyos Capcom-hősnőt?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2003. január 8-ig kérjük címünkre eljuttatni:

Multiplay!
IPMA Media Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.

A borítékra kérjük írd rá: 'Marvel vs. Capcom 2-játék'. A játékban a 2003. január 8-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.

A képregény- és videojátékhősök csatája

MARVEL VS. CAPCOM 2

TÍPUS VEREKEDŐS **KIADÓ** CAPCOM **FEJLESZTŐ** CAPCOM **MEGJELENÉS** 2002.11.29. **PAL**

A játéktermi automaták hőskorában alapműnek számítottak a 2D-s, oldalnézetű bunyós játékok. Gondoljunk csak a Mortal Kombatra, a King Of Fightersre vagy akár a legnagyobb névre, a Street Fighterre. Sok kultuszjáték született, a fejlesztők bukszája folyamatosan nőtt (az anyukáké pedig laposodott) – éppen ezért néhány játékfejlesztő cég (köztük a Capcom) az otthoni „játéktermekre" is átültetett jó néhány verekedős játékot. Alanyunk is ilyen, és bár a napokban jelent meg, mégsem valami új fejlesztés – ugyanis Dreamcaston már játszhattunk vele 2000-ben. A játékban a készítők egymásnak eresztették a Marvel-hősöket (Spider-man, Iceman stb.) és a Capcom harcosait (Ruby Heart, Sakura és a többiek), így egy egészen válogatott brigádot hoztak össze. Érdekesség, hogy a Tekken Tag Tournamenthez hasonlóan, egy meccs alatt több karaktert is irányíthatunk – csak itt eggyel többet, azaz hármat.

Némi újítás azért történt az Xbox-verzióban, bár ezekhez talán mégsem kellett volna két év. Mindjárt az első ilyen, hogy három új harcost kaptunk a már meglévőkhöz, név szerint Amingot, Cable-t és Valentine-t. Összesen egyébként 56 karaktert lehet majd kiválasztani, s néhányuk persze csak a játék előrehaladtával aktiválódik. A játékmódok között megtaláljuk a szokásos Arcade (ez a tulajdonképpeni bajnokságmód), Training (gyakorló), Versus (kétjátékos) és a Score Attack módot. Utóbbiban meglepő módon pontokat kell összegyűjtögetni, aminek több oka is van: az első, hogy így iratkozhatunk fel az értékelő táblázatra, a második pedig az, hogy a Secret Factor elnevezésű menüponton belül a Shopban meg tudjuk venni a különböző extrákat. Itt lehet ugyanis csinosítgatni a karaktereket, színezhetjük őket, ruhát vehetünk nekik stb. – ezeknek a kiegészítőknek viszont elég borsos mennyiségű pont az áruk.

Az Arcade módban összesen hét menet vár ránk. Miután kiválasztottuk azt a három karaktert, akiket irányítani szeretnénk, meg kell adnunk a nehézségi fokot is. A riválisok kiiktatására természetesen az alap ütés-rúgás kombinációkon kívül bevethetünk speciális támadásokat is. A speciális kombók természetesen minden karakternél mást jelentenek: az egyik tüzet varázsol, a másik lézernyalábokat szór, a pókhálójával próbál gúzsba kötni és így tovább.

Némileg újításnak mondható a DC-s változathoz képest a háttér megjelenítése. Igaz, hogy 2D-s, de legalább megpróbál valami térhatást kelteni – ezenkívül nagyon pofás az is, hogy minden pályán animálva van a háttérben valami apróság (pl. forgó malomkerék, integető bohóc). A szereplők kidolgozása viszont már meglehetősen siralmasan fest. Az még nem is lenne baj, hogy a 2D-s karakterábrázolás már ősközületnek számít a mai videojátékokban, de azért lehetett volna némi ötletet meríteni, mondjuk a Guilty Gear X-ből, ahol a nagyméretű és részletes szereplők kidolgozása nagyszerűen sikerült. Ebben a játékban ugyanis harcosaink nem valami nagyok, és mindössze néhány színből állnak. A különböző varázslatok ill. speckó támadások valamivel látványosabbak, de ezek megjelenítése sem túl nagy szám. A játékmenet azonban jó, evvel kapcsolatban esetleg egy panasszal élnék, mégpedig a kissé eltúlzott nehézséggel. Lehet, hogy csak én vagyok béna, de néha még könnyű fokozaton is alaposan megizzasztott a játék. Arcade-ban még csak-csak sikerült összeszednem magam, de a Score Attackban már heves anyázások közepette püföltem a kontrollert. A hanghatásokkal viszont nincs különösebb probléma, remekül illenek ebbe a „nosztalgikus" környezetbe.

Igaz, ennek a játéknak nem is az a rendeltetése, hogy megmutassa mire képesek az újgenerációs konzolok (az Xbox-, és a PS2-változat ilyenformán pixelre ugyanaz). A Capcom emberei egyszerűen csak a régi idők hangulatát akarták visszaadni, egy mára már lassacskán emlékké váló stílusban. Nincsenek tehát speciális bump-mapping tükröződések, csilli-villi lens-flare effektusok – de a hangulat azért a helyén van! A nosztalgiázni vágyók mindenképpen próbálják ki.

Z.G.
corgan@freemail.hu



MELLETTE
- Rengeteg választható karakter
- Sok megszerezhető extra
- Régi játéktermi hangulat

ELLENE
- A Dreamcastos elődhöz képest szinte semmi újítás
- A karakterek ábrázolása meglehetősen gyenge

PEREPUTTY
- Guilty Gear-X — *Sammy*
- Capcom Vs. S.N.K. 2 — *Capcom*
- Marvel Vs. Capcom 2 — *Capcom*

2 játékos PAL WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	56
HANG	72
SZAVATOSSÁG	60

ÍTÉLET 62

PAL VS. NTSC

Avagy miért kapjuk mi mindig csak a jenkik után a játékokat?

Úgy jelen magazinunknál, mint gyanús előéletünkben elkövetettnél (mi már csak ilyen folytatólagos elkövetők vagyunk), egy csomó olyan kérdés érkezett hozzánk, amelyekből egyértelműen kiviláglott, hogy néhány olvasónknak nem egészen világos a játékok mellett állandó jelleggel feltűnő két betűszó – nevezetesen az NTSC és a PAL – jelentése, és még inkább: a kettő közötti különbség. Itt az ideje tehát, hogy elcsámcsogjunk egy kicsit ezen a témán. Az eleje egy kicsit rágós lesz, fárasztó technikai adatokkal és szakzsargonnal, de hát ezeken muszáj túlesni, hogy képben legyünk (szó szerint is!) a végén levont konkluziókra, továbbá igyekszünk csak belemerülni egy-egy témakörbe. (A LASZV-effektust („Leragad-A-Szemem-Vaze!") elkerülendő esetleg cigarettaszüneteket iktatunk be, és a lányok frissítőket szolgálnak fel...)

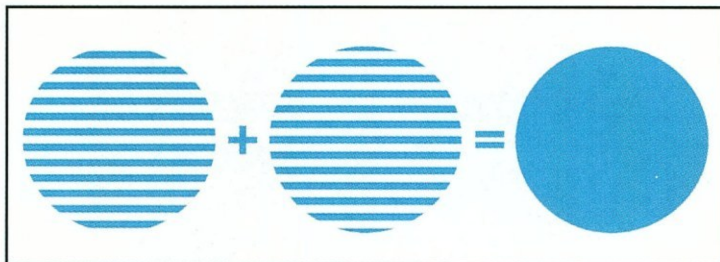
Először is kezdjük azzal, hogy az NTSC és a PAL ún. képalkotási szabványok, amelyek közül az utóbbit használják Európában (többek között nálunk is), míg az előbbit a világ többi részén, elsősorban ugyebár a témánk szempontjából érdekes USA-ban és Japánban. (A franciáknál használatban van még az egykori szocialista országok által is használt SECAM rendszer, de mivel ez is csak kizárólag annak bizonyítéka, hogy a békaevők semmit sem tanultak azóta, hogy 1793-ban a guillotine alá küldték az összes normális állampolgárukat, ezt nem is feszegetjük.) A PAL és az NTSC természetesen nem tévesztendők össze a múlt számunkban boncolgatott videójel szabványokkal – a kettő viszonyát leginkább úgy lehetne jellemezni: most arról beszélünk, AMI átkerül a kép megjelenítőjére, a múltkor pedig arról elmélkedtünk, AHOGY.

Isten, de még inkább Murphy segedelmével a két szabvány természetesen nem kompatibilis egymással, és a két legnagyobb eltérés köztük – a képfrissítés és a megjelenített sorok száma (közkeletűbb nevén: a felbontás) – számos probléma forrása. Hogy melyik jobb, azon el lehet vitatkozni, de mivel ez elég izometrikus gyakorlat (első pillantásra tág teret biztosít, de aztán nem vezet sehová), szóval inkább maradjunk annyiban, hogy mindkettőnek vannak előnyei és hátrányai. Nézzük, mik azok:

Problem 1: A képfrissítés

Az NTSC szabvány 60-as képfrissítési frekvenciával dolgozik, míg a PAL 50-nel, vagyis az előbbi másodpercenként 60, a másik pedig ennél 10-zel kevesebb „képet" rajzol ki a tévére. A „kép" azért került idézőjelbe, mert ez tulajdonképpen csak egy frame, azaz egy félkép. A hagyományos tévék ugyanis két frame-ből, azaz félképből állítanak elő egy teljes képet (ahelyett, hogy szóban elkezdenénk magyarázni a dolgot, inkább lesz itt valahol egy sematikus ábra, ami a napnál is világosabban szemlélteti a dolgot.) Nevezik pediglen ezt az eljárást „interlace"-nek, és amíg ezt megbeszéltük, addig a matekzsenik ki is számolhatták, hogy így a PAL-rendszer 25 teljes kép megjelenését biztosítja másodpercenként, míg az NTSC 30-ét (illetve egész pontosan 29.97-ét, de mi nagyvonalúan kerekítünk). Ebben a tekintetben az NTSC képalkotási mód előnyösebb, viszont a célnak – vagyis hogy összefüggő kép jöjjön létre a szemünk előtt – mindkettő tökéletesen megfelel. A dokik ugyanis kimérték, hogy egy 20-30 év körüli, egészséges szemű ember agyában kábé 15-16 kép tudatosul másodpercenként (ez az érték 3-4 éves gyermekeknél 18-20 körül van, idős embereknél pedig 12-14-re is lecsökken), amihez képest még a „gyengébb" PAL szabvány is bő 50%-os tűrést biztosít. Az más kérdés, hogy a szemidegek ennél sokkal gyorsabban reagálnak a környezet változásaira (még ha nem is értelmezi ezeket képként az agy), így egy PAL-képet nézve (ahol sokkal nagyobb a valószínűsége, hogy egy félkép megváltozik az utolsó 1/50 másodpercben látotthoz képest, mint az NTSC 1/60-ában) sokkal gyorsabban „elfárad az ember szeme" – ezt viszont tökéletesen kiküszöbölik a 90 és 100 Hz-es tévék, amelyek ugyebár másfélszer/kétszeres sebességgel rajzolják ki ugyanazokat a frame-eket, ergo azt már a szem is egyszerűen képtelen követni, így tehát takarékon dolgozhat. (Az érzékelésnek fentebb említett sajátságára egyébként remek példa, amikor a Harcosok Klubjában Tyler Durden mozigépészként pornóképeket vág be a Disney-rajzfilmekbe...)

Mielőtt a személszkongresszus kontárkodásért ránktöri az ajtót, térjünk vissza arra, hogy



miért jelent problémát a programozóknak (kiadóknak, NEKÜNK!) az NTSC és a PAL rendszerek közötti eltérő képfrissítés. A magyarázat nyilván kézenfekvő: a tévén megjelenő képet ez esetben ugyebár nem egy fix adatfolyam (pl. tévéadás, videó stb.) szolgáltatja, hanem a konzolunk videóchipje, az pedig – némileg egyszerűsítve a dolgot – azt küldi ki a tévére, amit a proci kiszámolt. Tegyük fel az optimális esetet: az NTSC kép mind a 60 frame-jében sikerül kiszámoltatni a változásokat, hurrá, harsonák – a játék maximális sebességű animációval fut. A bökkenő az, hogy ha ugyanezeket az adatokat a PAL 50 frame-jével próbálják megjeleníteni, attól úgy fogja magát érezni a szemlélő, mint az amszterdami éjszakában. Az eredményt viszont szemléletesen érzékelteti az a látvány, amit valószínűleg már mindenki látott a tévében: mondjuk Hókusz Mínusz stábja kivonul valahova oknyomozni, ahol akad egy számítógép is, és ennek a monitorán – úgymond – „fut a kép". Gagyi monitorok az NTSC-hez hasonlóan 60 félképet küldenek másodpercenként, és a PAL-rendszerű rögzítés eredményezi ezt a látványt: a felvételen ugyanis tökéletesen rögzül az a másodpercenkénti 10 frame **különbség**, a „futást" pedig az okozza, hogy az „üresjárat" mindig a képernyő más pontján rögzül, mert a két jel nincs szinkronban egymással. A fentebb említett tökéletes teljesítményű NTSC-játék képadatait PAL-ban megjelenítve pedig nem egyszerűen csak „futás" lesz az eredmény...

Problem2: A felbontás

A második probléma jóval egyszerűbb: a PAL-rendszerű képen 312 vízszintes sorból áll a frame, míg az NTSC-ben csak 262-ből, így nyilván felbontás tekintetében a PAL-ból lehet jobb minőségű képet kihozni. Ez viszont csak tovább bonyolítja a konverziók amúgy is hepe-hupás útját.

Megoldások

Az NTSC-szabvány már csak az USA és Japán miatt is jóval nagyobb piaci lehetőséget bármilyen kiadónak/fejlesztőnek, szóval – a speciálisan az európai piacot megcélzó játékokon (foci, rali, Forma 1 stb.) kívül – nem csoda, hogy általában ezek is az elsődleges célpontok. Az elsődleges prioritást élvező címek kivételével az eltérő ütemű megjelenések egyfajta óvatos üzletpolitikát is tükröznek: nagy általánosságban igaz az a tétel, hogy ha egy játék megállta a helyét a japán piacon, akkor bizonyára jól fog teljesíteni az USA-ban is, és ezután megéri még a PAL-konverzióval is vacakolni – ha viszont valamelyiken megbukott, akkor bizony jobban megéri újabb fejlesztésekbe befektetni, mint az egyébként is kényes ízlésű Óvilágon további veszteségeket finanszírozni. Nagyon kevés az olyan kiadó, amely egyszerre dob piacra egy adott játékot minden piacon, és annak bizony nagyon nagy címnek kell lennie (ld. például NHL, The Lord of the Rings, Harry Potter), ha másért nem, hát azért, mert ebben az esetben a játékot már a fejlesztés alatt – így vagy úgy – a PAL képfrissítésére és az NTSC felbontására optimalizálják, gyakorlatilag egyaránt lemondva ezzel mindkét rendszer előnyéről.

A konverziók tehát általában NTSC→ PAL irányúak, és a kiadók ebben is több fajta

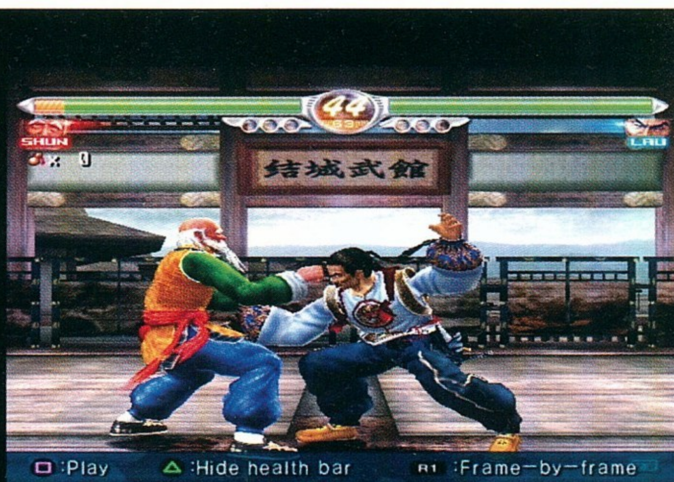
Két remek kép az interlace-elt kép felépülésére, amikor egy frame-et kirajzolás közben kaptunk el: az NHL 2k3-ban eléggé szét vannak még esve a fiúk, és mintha a hajójából kiugró Ratchet is mintha kissé le lenne maradva önmagától.







↗ NTSC képalkotási szabvány (Virtua Fighter 4 - PS2)



↗ Ugyanennek a játéknak a PAL-konverziója

megoldást szokták alkalmazni, elsősorban aszerint, hogy mennyi pénzt szánnak a dologra, illetve mennyire tartják fontosnak az európai piacot.

„Nesztek!"-eljárás: Ez nem különösebben idő- és pénzigényes művelet. Bejáratott módszer, hogy a felbontást nem igazítják hozzá a PAL-szabványhoz („Ha valami elég szép volt a jenkiknek, akkor az jó lesz az euro-mukiknak is!"), az NTSC-képfrissítést pedig azon egyszerű módszerrel szinkronizálják a PAL-hoz, hogy egyszerűen nem számoltatnak ki a masinával minden hatodik frame-et – kész is vagyunk! Az általánosan használt módszer egyenes következménye, hogy a hiányzó animációs fázisok miatt az eredetihez képest kicsit „úszni" kezd a kép (ha effektíve nem is látjuk, de azért észleljük). Az effekt könnyen tesztelhető azoknál a játékoknál, ahol beépített funkció a képfrissítés átváltása 50 és 60 között – két óra 60-on történő játék után átváltva a másikra ordítani fog a különbség.

Szuperrossz aztán az a módszer, amikor nem ezzel a módszerrel történik a konverzió, hanem egyszerűen ugyanazokat a képadatokat küldik ki a PAL képfrissítésével (ergo tulajdonképpen a proci vár, hogy a videóchip befejezze a munkát) – az ilyen eljárásnak aztán nyilvánvaló velejárója az a vélekedés, hogy „a PAL-játékok lassabbak, mint az NTSC-k" – hát így csakis lassabbak lehetnek, az eredetihez képest!

Van aztán a halmozottan gagyi módszer, amit például a Virtua Fighter 4-gyel műveltek: a választható 50/60 Hz opció kiüti ugye minden hatodik frame-et (jó, persze, normális tévéknek azért illik tudni mindkét képfrissítést), továbbá a felbontást sem igazították a PAL 312 sorához, így annak az európai verziója „szélesvásznú" lett, ha nem is 16:9 képaránnyal, de alul felül fekete csíkkal. (Kíváncsi vagyok, mit szóltak volna fordított esetben a buta jenkik, ha olyan játékot kapnak, ahol a játékképernyő egyhatoda „kilóg" a tévéjükből...)

„Jó, akkor most ti is"-eljárás: Ez esetben a cég áldoz rá, hogy a PAL-verzió nagyobb felbontásából adódó előnyöket kihasználja, de ez magával vonja azt is, hogy komolyan módosítani kell a játék kódját, ami időbe kerül – mi pedig várhatunk rá fél évet. Az viszont kétségtelen, hogy ilyen esetekben minimum azt kapjuk, mint azok a dühös kis telepesek a Nagy Kacsaúsztató túlfelén. Sőt, néha többet is, egy fél évbe a sebesség/grafika PAL-optimalizálása mellett még kisebb változtatások is belefèrnek. A Sony egyébként jellemzően ezt a stratégiát követi a kiemelt címeivel a Gran Turismotól a Tekken 4-ig – ennek köszönhetően talán egyszer majd lábra kap az a vélekedés is, hogy „a PAL-játékok szebbek, mint az NTSC-k"...

...

Az igazi megoldás természetesen az egységes szabvány volna. Nyilván nagyon sok minden szól ellene – habár én egyetlen ilyet sem tudok, mint ahogy a különböző rendszerek fenntartása mellett is maximum az az indok szól, hogy egyik és másik félnek is túl sokba kerülne az egyikről a másikra történő átállás. A végén nyilván megállapodnak majd egy vadonatújban, ami mindkét félnek nagyon sokba kerülni – de legalább a másiknak is...!

Addig meg marad a modchip, ami – egyéb áldások mellett – egyaránt lejátszik NTSC és PAL-játékokat is.

ELŐZŐ SZÁMUNK JÁTÉKAINAK NYERTESEI



Colin Mcrae Rally 3-játék

A helyes megfejtés:
Colin McRae – jelenleg – Ford Focusszal versenyez.
Colin McRae Rally 3 PS2-játékot nyert:
Kiss Gergely, Tatabánya



Super Mario Sunshine-játék

A helyes megfejtés:
Mario asszonykáját Peachnek hívják.
Super Mario Sunshine GC-játékot nyert:
Vassné Kerekes Mónika, Dorog



Time Splitters 2-játék

A helyes megfejtés:
A játékban Gameboy szerepel.
Time Splitters 2 PS2-játékot nyert:
Hutter István, Budapest



Hitman 2-játék

A helyes megfejtés: **A banditák bizony brunzolni járnak ki a házból.** (mint az a DVD-n is látható).
Hitman 2 PS2-játékot nyert: **Fülöp Arnold, Szekszárd**
(Ezt a malacot! Ez is csak azt bizonyítja, hogy egyetlen beküldött megfejtéssel is ugyanúgy lehet nyerni. Ugyan Arnold ötöt küldött be, de négyet a sportszerűség okából (a legtöbben ugyebár egy megfejtéssel versenyeznek) még a sorsolás előtt a talonba tettünk.)



007 Nightfire-játék

A helyes megfejtés:
A képen látható lány neve Dominique. (A cikkben ugyan külön nem szerepel, de a tyúkok rajta vannak a DVD-n.)
007 Nightfire PS2-játékot nyert:
Árgyelán Máté, Budapest



This is Football 2003-játék

A helyes megfejtés:
A magyar bajnokságot tavaly a Zalaegerszeg nyerte.
(De egy különdíjat megért volna a Brazília megfejtés is – ha indultak volna, nyilván meg is nyerik. A serdülőcsapatukkal...)
This is Football 2003 PS2-játékot nyert:
Murányi Gábor, Alsópáhok



Need for Speed: Hot Pursuit 2-játék

A helyes megfejtés:
A játékban összesen 49 autó van.
Colin McRae Rally 3 PS2-játékot nyert:
Fodor András, Tatabánya



Lords of the Rings-játék

A helyes megfejtés:
Tolkien 13 évig írta a Gyűrűk Urát.
TLOTR: Fellowship of the Ring PS2-játékot nyert:
Trappert László, Mezőfalva

■ Az egyik füleden be, a másikon meg... - azon is be!

HANGOSKODUNK, TEHÁT VAGYUNK!

Előző számunkban, a különböző kábelek-videójelek rejtelmeibe tekintettünk be, most a hangrendszerek útvesztőjéből keresünk kiutat. Akárcsak a videójeleknél, itt is megvannak konzolunknak a maga lehetőségei (és persze azok korlátai), de azok általában messze kihasználhatatlanok maradnak, sarkított példával élve: néha úgy játszunk velük, mintha mondjuk egy Junoszty tévén próbálnánk a DVD-videózás áldásait élvezni...

Mindenekelőtt gyorsan tekintsük át, milyen hangrendszerek léteznek, és hogy melyik mit tud – ezután majd megnézzük, hogy ezekből konzoljaink mit képesek kipumpálni magukból.

Monó

Fujj! Egy csatorna, semmi térérzet, silány hangzás. Legjobb példa a Sokol rágyijó, Kasprzak mágnyetofon és Lenin összes beszéde... (mindnek ugyanott is van a helye)

Sztereó

Azt hiszem ezt nem nem nagyon kell bemutatnom, mert mindenki számára ismert a két oldalról, különálló csatornákból szóló hangzás. A monóhoz képest ez már igen nagy előrelépés, mert lehetséges vele némi térérzetet kelteni, azzal a módszerrel, hogy a hangot a csatornák között pozicionálják, így szélesítve ki az emberi hallással érzékelhető teret.

Dolby Surround

Ezt a szabványt 1970 körül találta ki a Dolby Laboratories. Első lépésben, a mai szemmel nézve már kezdetlegesnek tűnő Dolby Surround látott napvilágot, mely négy csatornás (bal, közép, jobb, háttér), passzív mátrixos dekódolási rendszerrel dolgozik. A dolog nem teljesen tökéletes, hiszen a hangok visszaalakításakor a közép, illetve effekt sugárzók jeleit nem tudja a rendszer egymástól kellő mértékben elválasztani, s így bizonyos áthallás jön létre a csatornák között. Mindenesetre egy ilyen rendszer már sokkal jobb térérzetet kelt, mint a sztereó rendszerek, és a hallgatót elég szépen körbeveszi a hang.

Pro Logic

A Dolby Surround továbbfejlesztett változata a Dolby Surround ProLogic, mely szintén az előbb említett négy csatorna hangjait volt hivatott visszaadni, de annál élethűbben, a pontos keletkezési helyüknek megfelelően. Ez a rendszer már aktív mátrixos dekódolást használ, így a két hangsávból szinte tökéletesen létre tudja hozni a négy csatornát.

Dolby Surround Pro Logic II

A jelenleg legfejlettebb megoldás, hogy a sztereó jelbe kódolva több csatornás hangot állíthassanak elő, még jobban szétválasztva a csatornákat. Nem részleteznénk a szabvány működését – talán elég lesz annyi, hogy igen bonyolult kódolási algoritmusokat használ, és nagyon valószínű, hogy ez már a maximumot képes kihozni a hagyományos szteró jelből.

Dolby Digital (5.1)

1992-ben mutatták be az első teljesen digitális, három dimenziós hang előállítására képes eljárást, mely a Dolby Digital nevet kapta. Ellentétben az elődökkel, ez már hat egymástól független, tökéletesen elkülönített csatornát tartalmaz (bal, közép, jobb, balháttér, jobbháttér és szubbasszus), amelyek közül mindegyik rendelkezik a teljes frekvencia átvitellel, ami 20 Hz-től 20 kHz-ig terjed (lefedve tehát gyakorlatilag az ember által hallható hangfrekvenciák teljes tartományát). A Dolby Digitallal el is érkeztünk a jelenlegi csúcsminőségű rendszerekhez, ahol már nincs semmiféle áthallás a csatornák közt, kristálytiszta hangminőséget kapunk, és – gyakorlatban – tökéletesen érzékeljük, ha mondjuk egy szörny a hátunk mögül előreront (meg se kell fordulnunk, csak rohanni, hogy védett helyre kerüljünk a hörgő-csörtető hangok keltője elől).

Dolby Digital EX 6.1 (7.1)

Ez egy elég új szabvány, ami a Star Wars Episode I-el debütált a mozikban, de hamarosan megjelentek azok az otthoni erősítők is, amelyek képesek voltak ennek a szabványnak a dekódolására. Itt tulajdonképpen annyit kapunk pluszban az 5.1-es rendszerhez képest, hogy közvetlenül a hátunk mögött is elhelyezkedik egy vagy több hangfal (rear center), ezért – ha mondjuk hátulról érkezik valamilyen objektum – akkor az érzékszerveink azt közvetítik, hogy az nyílegyenesen "átrepült" a szobán. Ezt úgy érik el, hogy a hátsó csatornák közé belepaszíroznak még egy csatornára való jelet a Dolby Digital jelbe, hasonlóan a Pro Logichoz. Ezzel a megoldással volt olyan játékélményem többször is, hogy a Haloban kaszáltgatva az ellenfeleket egy plasmagránát sistergésére lettem figyelmes, közvetlenül mögöttem (amit egy kedves kis Grunt dobott oda, miután előzőleg a "hátam mögé" lopakodott). Így tehát hátrafoldulás nélkül gyorsan előre rohanhattam, hogy ne robbanjak fel – köszönhetően mindezt a háttérből jövő hangoknak. Ha csak sztereóban játszom, nagy valószínűséggel eltávozok az örök galaktikus vadászmezőkre, hiszen mire körbenéztem volna a hang forrását kutatva, rég felrobban a kis szeretetcsomag...

Még van fent két számocska: a 7.1. A 7.1 lényegében ugyanaz, mint a 6.1, és csak néhány erősítő képes arra, hogy két hátsó centert hajtson meg, ezzel valamivel szebb hangzást kapva (mivel két hangfal mindig jobb, mint egy...)

DTS és DTS ES (5.1,6.1,7.1)

A Dolby Digital hangformátum riválisa, jelentése: Digital Theater Systems. A legnagyobb különbség a DD és a DTS között az adatátviteli sebességükben van, mellyel a hanganyagot a dekóder felé juttatják el. A DTS sokkal kisebb tömörítést használ, ezért jobb minőségben képes visszaadni a rögzített hanganyagot. Gyakorlatilag úgy kell elképzelni, mint mondjuk az MP3 formátum viszonyát az audió CD-ken használtakhoz képest (kisebb tárolókapacitás a gyengébb hangminőség, szemben a nagy helyigény-tisztább hangzással). Tulajdonképpen minden másban megegyezik a Dolby Digitallal, különálló csatornák, nincs áthallás stb.

THX, SDDS

Ezek csak minősítési szabványokat takarnak, mint például a THX esetében (ami ugyancsak George Lucas bácsihoz fűződik), melynek a lényege, hogy a „néző" (vagyis a hallgató) pontosan ugyanabban az audiovizuális élményben részesüljön otthonában, mint egy digitális moziban. Az SDDS egy másik ismerős (a Sony) találmánya, ami ugyanezeket az elveket követi más módszerekkel, de mivel egyelőre csak az igazi mozikban találkozhatunk ezekkel, most felesleges is lenne boncolgatni őket.

↘ THX hangrendszer



Most, hogy túl vagyunk a technikai részen, lássuk mit tudunk ezekből otthon hasznosítani, melyik konzol, milyen hangformátumot képes kiadni magából. A régebbi konzolokkal nem foglalkozunk, mivel azok még csak sztereót tudtak, maradjunk az új generációba tartozó három konzolnál.

Playstation 2

Sztereó, Pro Logic, Dolby Digital, DTS. Ez nagyon jól hangzik, de csak nagyon kevés játék szól realtime DD, illetve DTS hangzással, leginkább csak az átvezető animációkban, vagy DVD film nézésekor élvezhetjük ezeket a hangzásokat. (A konzol alapból rendelkezik optikai kimenettel.)

Gamecube

Sztereó és Pro Logic II hangzás kiadására képes, ami nem tűnik soknak, de ennek ellenére azért a Star Wars Rogue Leader nagyon szépen tud szólni, ahogy a Tie Fighterek repkednek a hátunk mögött egy Pro Logic II-es hangrendszeren. (Alapból sztereó kimenet található a gépen, digitális kimenet használatára nincs lehetőség.)

Xbox

Sztereó, Pro Logic, Dolby Digital, DTS – hangzás tekintetében gyakorlatilag a kánaánt kapjuk ettől a géptől. Szinte kivétel nélkül minden játék Dolby Digitalban szól, ezzel – a megfelelő hangkeltő eszközök birtokában – vagy húsz százalékkal megdobva a játékélményt! (A DD, illetve DTS hanghoz szükségünk van egy Advanced AV Packre, mivel csak így tudjuk rákötni optikai kábellel az erősítőre.)



↗ Dolby Surround hangrendszer

Remélem sokaknak sikerült segíteni, hogy az esetlegesen már meglévő házimozi rendszer kihasználásához, melyik gépet érdemes megvásárolni. Nyilván többen lesznek, akik viszont már meglévő konzoljukhoz kezdik megvetni egy majdani házimozi alapjait, nekik pedig a következő számainkban megpróbálunk folyamatos tanácsot adni, hogy igényeik és a pénztárcájuk vastagságának függvényében milyen hangrendszerre lehet érdemes beruházni. Képeinken láthattok egy-egy milliomosoknak készült Dolby és THX-házimozi megoldást, de mivel az a sanda gyanúnk, hogy apróbb financiális bökkenők miatt senki sem szalad rögtön venni egyet belőlük a PS2-jéhez, inkább nézzünk most egy „némileg" olcsóbb megoldást.

ALtec Lansing XA3051

Gyártó: Altec **Bruttó fogyasztói ár:** Kb. 44.000 Ft **Tesztpéldány:** X-Multimédiashop (*www.xms.hu, 239-6761*)

Az Altec Lansing cég mindig is jó minőségű hangfalairól volt híres, ám eddig leginkább PC-hez készült eszközöket gyártottak. Legújabb termékük, a mind nevében, mint formájában futurisztikus XA3051-es azonban kifejezetten konzolokhoz készült – a dobozáról is ordít a PS2-, a GC- és az Xbox-logo –, és mivel az audioeszközökre szakosodott cégek is egyre nagyobb fantáziát látnak a konzolvilágban, ezért a jövőben egyre több a játékosok igényeire szabott hangfalkészletre lehet számítani.

A doboz kibontása után előkerül a viszonylag méretes mélynyomó, valamint a másik öt hangfal (kettő előre, kettő hátulra és egy center) a távirányítóval együtt. Bár a külseje meglehetősen izgalmas, minket mégis leginkább a teljesítménye, a hangzása érdekelt. A szett összeszerelését óvodások is meg tudnák ejteni, hiszen minden kábel vége más színű, így csak arra kell figyelni, hogy a megfelelő színű csatlakozóba dugdossuk be őket. Bár a használat helye jelenthet bizonyos kompromisszumokat, érdemes minél távolabb helyezni a hangfalakat egymástól, lehetőleg szimmetrikusan a TV köré, mert a legjobb térhatást így érhetjük el. Ha eddig csak a TV beépített hangszóróit hallottuk, igencsak meglepő élményben lesz részünk, mivel már a bejelentkező képernyő hangja is megtelik basszussal. A legnagyobb boldogság persze az, hogy a szomszédainkat egyenesen a sírba kergethetjük, mert sokkal komolyabb hangerővel – és persze torzításmentesen – játszhatunk vele, mint eddig. Nincs az a Kovács család, amelynek éltesebb tagjai el ne kezdenék ütni a falat egy Need for Speed-verseny második körére! (Ilyenkor rövid pauzákat beiktatva érdeklődhetünk, hogy esetleg várható-e gyökeres változás a vasárnap reggel nyolckor esedékes falfúrási szokásaikban...) A szomszédban lakó alienek funkyzálása közben a játékok Dolby Pro Logic hangzással szólnak a hat darab hangfalból, a térhatású hangok pedig egy laikus fülnek tényleg elképesztő élményt jelentenek. A készletet mind játékokkal, mind DVD-filmekkel kipróbáltuk, és sehol nem kellett csalódnunk – a mélynyomó pedig különösen durván kezelte a robbanásokat.



A hasonló rendszerekhez képest töredékáron juthatunk az XA3051-hez, ami ugyan persze távolról sem a legmagasabb színvonalat képviseli a Dolby-hangzások kezelése terén, de a játékokhoz – és nem utolsósorban: a konzolokkal játszók pénztárcájához mérten – így is kitűnően megfelel.



GAME BOY KUCKÓ

THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS

■ Kicsi a Gyűrű, de erős

Kiadó: Electronic Arts Fejlesztő: Griptonite Games

A Gyűrűk Ura-játékáradatból senki nem maradhat ki, minden platformon több program is megpróbálja elkápráztatni a rajongókat. Az EA a tavalyi GBA-s Harry Potter készítőit bízta meg a játék elkészítésével, akik (noha magához a könyvekhez, azok szellemiségéhez nem sok köze van), mégis egy fantasztikus programot készítettek.

A TTT az inspirációt teljesen nyilvánvalóan a Diablo-játékoktól vette, ahhoz hasonló a kamera helyzete, a játékmenet, de még a karakterfejlődés is (utóbbi például a Diablo 2 megoldását másolja). Ez persze nem baj, mert jó dolgot másolni nem szégyen. Öt karakter közül választhatunk (Frodó, Aragorn, Legolas, Gandalf és Éowyn – sőt, később egy titkosat is megnyithatunk), ők az első két filmből ismert tájakon vándorolnak. Mindenkihez más és más pályák tartoznak, hiszen Frodó és Aragorn már a nagy út elején is ott vannak, míg Éowyn csak Rohanban csatlakozik a többiekhez. Mivel egy karakter történetét végigjátszani legalább tíz óra lesz, el lehet képzelni, hogy mennyi időt töltünk majd el a programmal. Van kooperatív mód is, ahol ketten mehetünk, de így nem járhatunk be minden pályát, viszont ebben a játékmódban mindenki a korábban feltápolt karakterét használhatja, ráadásul tárgyakat is lehet csereberélni.





A harc elég egyszerű: egy ellenfél felé fordulunk, és lenyomjuk a támadás gombját. Ahogy mészároljuk az orkok seregeit, úgy kapunk tapasztalati pontokat, amikkel egy idő után szintet lépünk. Ekkor kapunk öt tulajdonság-pontot, illetve egy képességpontot. Utóbbival különböző aktív (szellempontba kerülő, külön gombbal aktiválható) és passzív (azaz folyamatos hatásként működő) képességeket vehetünk, amelyek minden karakternél mások – Gandalfnál varázslatok, Aragornnál különleges támadások, Legolasnál pedig akár több nyílvessző egyidőben való kilövésének képessége. Mindenkinél van egy idézés is, Frodóval Samut hívhatjuk meg, Legolas pedig Gimlit vonja be a buliba.

Az elhullott orkok és más szerzetek után maradó étkek felvételével (R) gyógyulunk, a drágaköveket összegyűjtve pedig vásárolhatunk. Számomra kicsit furcsa volt, hogy ez utóbbi nem szokványos boltokban, hanem a pályákon található fegyverkupacoknál, oltároknál, díszes szökőkutaknál történik, ebből következően ha látunk valami furcsa tereptárgyat, érdemes próbálkozni, hátha vásárolhatunk valamit. A boltok azért is hasznosak, mert eladhatjuk az összeharácsolt, de már felesleges páncélokat és fegyvereket.

A pályák rendkívül nagyok, bár teljesen eltévedni sosem fogunk, de azért többször lesz olyan, hogy percekig keressük a kijáratot. Ebben segít, hogy ha pár pillanatra megállunk, akkor egy kis nyíl jelzi a célállomást – sajnos légvonalban, úgyhogy lehet, hogy kacifántos utat kell odáig megtenni.

Bár a hentelésnek nem sok köze van az eredeti műhöz, mégis rendkívüli élményt jelentett a Two Towers. Ugyan a grafikája nem kiemelkedő, de a digitalizált filmrészletek, a filmzene, és a legalább 50 órányi játékidő a hónap GBA-programjává avatja az EA új játékát.

GRAFIKA	80	93
HANG	90	
SZAVATOSSÁG	95	





ZSEBHÍREK

■ GAME BOY PLAYER
Ahogy GB-hez megjelent a Super Game Boy, amivel SNES-en keresztül lehetett játszani a Game Boy-játékokkal tévéképernyőn, most ugyanígy lesz kapható a GBP. Ezt a kis szerkezetet a GameCube aljára kell rakni, és ebbe kell belecsúsztatni a játékot. A kezelés a GC-kontrollerrel lesz megoldva, és így akár négyen is játszhatunk (azon játékokhoz, amelyekhez több példány kellene a programból, több GBP-re és tévére lesz szükség). A készülék árát egyelőre nem közölték, Japánban 2003 márciusában jelenik meg, nálunk nyár magasságában számíthatunk rá.



■ MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
Bár a Mortal Kombat Advance az egyik legócskább Game Boy Advance-os játék (szerintünk egyedül az E.T. veszi fel vele a versenyt), a tengerentúli vélemények szerint a Midway ezúttal kiköszörülte a csorbát. A Deadly Alliance-ban 12 karakter lesz kipróbálható, és 120 koporsót vásárolhatunk meg, hogy titkos karaktereket, játékmódokat, vagy képeket nyerjünk vele. Európában stílusosan Valentin napján jelenik meg.



■ ZELDA: LINK TO THE PAST & THE FOUR SWORDS
Az első GBA-s Zelda ("Shiggy" Miyamoto megígérte, hogy nem marad egyedül) félig régi, félig pedig új. A Link to the Past a SNES-re megjelent, sokak által máig legjobbnak tartott Zelda teljes átirata. Már ez is negyven – fantasztikus – órányi játékidőt jelent, de itt még nincs vége a dolognak, mert Four Swords néven egy új játékot is kapunk. Ezt több játékos számára (minimum ketten kell játszani, és persze mindenkinek kell egy példány) találták ki, és itt kooperálva kell előrehaladni, hogy Zelda hercegnőt megmenthessük.



EGGOMANIA

■ Anti-Tetris
Kiadó: Kemco **Fejlesztő:** HotGen

Előző számunkban már beszámoltunk az Eggo Maniaról, legalábbis a PS2- és GC-változatról: kellemes kis agytorna, és egy ilyen logikai játék még inkább vonzó egy hordozható konzolon, mint a tévére kötve. A játék ugyebár tulajdonképpen egyfajta megfordított rendszerű Tetris, ahol nem az a cél, hogy eltüntessük a leeső darabokat, hanem éppen az, hogy minél magasabb tornyot építsünk belőlük. Persze ez így túl egyszerű lenne, ezért aztán arra is figyelni kell, hogy az építmény megfelelően kiegyensúlyozott legyen, ne hagyjunk benne nagy réseket. Azt, hogy a torony mennyire stabil, a képernyő alján található kijelzőn tekinthetjük meg. Szerencsére a hátrahagyott likakat később betömködhetjük, illetve az éppen nem szükséges, de véletlenül megfogott darabokat belehajíthatjuk az alattunk levő, folyamatosan emelkedő vízbe.
A Tetris-formulához egy kis akcióelemet is kevertek, hiszen nem a lehulló darabokat kell irányítanunk, hanem egy kis eggite nevű lényt, ami tulajdonképpen nem más, mint egy végtagokkal rendelkező tojás. Vele kell ugrálnunk, szaladgálnunk, megfogni, majd végül elhelyezni a darabokat. Van néhány extra darab, amelyekkel a mellettünk építkező eggite-nak szerezhetünk örömteli pillanatokat . Áthajíthatunk egy bombát, ami hatalmas darabot robbant ki az ő tornyából (vissza is lehet dobni), megidézhetünk a feje fölé egy viharfelhőt, vagy kalapáccsal próbálhatjuk meg a vízbe lökni. Egyes pályákon egyéb veszélyek is leselkednek a gyanútlan építkezőkre: pókok, krokodilok, halak próbálják akadályozni a munkát.
Bár rengeteg játékmódot próbálhatunk ki az Eggo Maniaban, ezek legtöbbje a fenti receptet alkalmazza. Különböző nehézségi szintekkel, végtelenített, egyre erősebb ellenfelek ellen zajló harcokkal, valamint pontra és időre menő küzdelmekkel találkozunk. Az egyetlen ettől eltérő játékmód a Bomb, ahol kész tornyokkal indulunk, és a folyamatosan záporozó bombákkal az ellenfelünkét kell szétbontani. A játék szerencsére támogatja a kétjátékos-módot is, ráadásul ehhez nincs is szükség mindenkinek külön példányra a játékban. Egyedül viszont nem lesz sok örömben részünk, mert az AI igen ostobán játszik, legyen szó bármelyik játékmódról. Ha nem játszunk direkt vesztésre, a játék sosem marad abba. Kihívás nélkül viszont hamar megunható.





GRAFIKA	75	73
HANG	75	
SZAVATOSSÁG	70	

FIFA FOOTBALL 2003

■ Kézi foci
Kiadó: Electronic Arts **Fejlesztő:** Exient és EA Canada

Az idei FIFA-áradatból a legkisebb konzol sem maradhatott ki, és elmondhatjuk, hogy a nagy testvérekre jellemző magas színvonalon készült el ez a verzió is. Összesen 14 európai ligából választhatunk csapatokat, ráadásul van még egy 16 fős "Rest of the World" is, valamint negyven válogatott, hogy tényleg mindenki megtalálja kedvenceit (magyarok mondjuk nincsenek).
Összesen 17 trófeát hódíthatunk el, az egyes országok bajnoki címe mellett indulhatunk a Bajnokok Ligájában, az UEFA-kupában, illetve a kitalált Club Championshipben (utóbbiban a legerősebb európai csapatok vesznek részt). Ezek megnyerése rengeteg időt igényel, ráadásként pedig ott van az egymás elleni játék lehetősége (mindenkinek külön példány kell), ami hihetetlenül jó lett, hiszen ilyenkor az AI kiszámíthatóságának nyoma sincs. Mert azzal sajnos vannak bajok, ugyanis a gépet igen könnyű legyőzni, még nehezebb fokozatokon is. Persze, az elején bele kell jönni az irányításba, de ahogy rájövünk a trükkökre, hogy honnan lehet jó eséllyel gólt szerezni, még a World Class szintű ellenfeleknek is rúghatunk megalázó ötösöket. Az viszont nagyon bejött, hogy a gép néha hibázik is, sőt általában többet szabálytalankodik, mint mi. A legtöbb fociprogramban sosem kapunk tizenegyest, itt viszont ez szinte meccsenként bekövetkezik.
Szerencsére azért a meccsek néha igen izgalmasak, és az analóg karok hiánya sem zavaró, az irányítás hamar megszokható. Az egyetlen fontosabb művelet, amit nem tudunk előadni, az a cselezés, de – őszintén szólva – olyan nagyon nem is hiányzik. Arra figyeljünk, hogy inkább a szerelést használjuk becsúszás helyett, mert utóbbi egyrészt kevésbé hatásos, másrészt pedig sűrűn lefújják.
A magyar forgalmazónak köszönhetően sikerült két példányt tesztelésre megkapni, így ki tudtuk próbálni ezt a módot is – bátran mondhatom, hogy ez a program legnagyobb pozitívuma, fantasztikus meccseket vívtunk. A grafika ugyan csak erős közepes, viszont a hangok teljesen megleptek – a szurkolók a csapatok nevét skandálják! Vitathatatlan, hogy ez a legjobb focijáték GBA-n, de az is, hogy még van hova fejlődni.









GRAFIKA	80	88
HANG	90	
SZAVATOSSÁG	90	

NHL HITZ 20-03

■ **Zsebhoki**

Kiadó: Midway Fejlesztő: Exient

Az NHL Hitz 20-03 PlayStation 2-re megjelent verziójáról néhány oldallal előrébb olvashattok, de szerencsére a Midway úgy döntött, hogy idén GBA-n is próbálkoznak.
Nagy vonalakban ugyanazt kapjuk a kis gépen, mint a fejlettebb konzolokon is: egy dühödt, lendületes hokijátékot, tekintet nélkül annak igazi szabályaira. Természetesen itt sincs kétvonalas les, tilos felszabadítás, és a durva akciókért sem jár sűrűn kiállítás.
A csapatok a szokásos felállás helyett mindössze három mezőnyjátékossal és egy kapussal lépnek ki a jégre. A pálya is kisebb, mint az igazi játékban, ezért aztán a Hitz rendkívül gyors iramú játék lett – bármikor fordulhat az állás, bármelyik pillanatban eshet egy gól. A kezelés nagyon egyszerű lett: a passzon, a kapura lövésen és a szerelésen (csak a bodicsek!) kívül csak egy kitérő cselre van lehetőségünk, amit viszont két irányban is megtehetünk (a flippergombokkal).
Ahogy zajlik a meccs, ütjük a gólokat és az ellenfelet, embereink úgy jönnek hangulatba: előbb-utóbb fellángolnak, és szinte megállíthatatlanokká lesznek – az éppen gyulladásban levő figuránk szinte minden lövése a hálóba talál. Természetesen verekedésre is van lehetőség, ám ez elég kiábrándító: van kétféle ütésünk, aztán kész. Pedig a meccseken (aminek elvileg ugye a kifigurázott, eldurvított verziója lenne a Hitz) azért a tömegbunyók, de még az egy-egy elleni gyepálások is sokkal látványosabbak.
A kapusok elég realisztikusan viselkednek: ha csak vaktában ráküldjük a korongot, akkor az esetek nagy részében azt minden gond nélkül megfogják, viszont ha cselezünk, vagy elfektetjük őket, akkor sokkal nagyobb a gólszerzés esélye. Sajnos a nagyobb konzolokra készült verziók egyik legjobb vonását, a rengeteg megnyerhető-megvehető csapatot és pályát nem találjuk meg itt. Egyet sem. Hogy ezeket miért vágták ki belőle, azt nem nagyon értem, mert nem hiszem, hogy nem fért volna rá a kártyára.
A Hitz GBA-verziója elég látványos lett – főként a speciális effektek, mint például a korong által húzott tűzcsík. Sajnos a közönség azonban borzalmasan néz ki, jóval gyengébben, mint a szintén az Exient által készített FIFA-ban. Itt viszont nagy előny a kommentár, aki ugyan csak pár dolgot említ (bodicsek, gól, védés), viszont a GBA-tól ez akkor is több mint lenyűgöző.





GRAFIKA	75	76
HANG	90	
SZAVATOSSÁG	68	

ROBOTECH THE MACROSS SAGA

■ **Még egy kupac robot**

Kiadó: TDK Fejlesztő: Lucky Chicken

Előző számunkban mutattuk be a TDK első Robotech-játékát, és most megérkezett az ezekkel együtt megjelenő, de csak a háttérvilágában hasonló Macross Saga. A program egy hagyományos kétdimenziós lövöldözős játék – amilyenek százszámra tenyésztek a játéktermekben körülbelül egy-másfél évtizede.
A program tíz küldetéséből nyolcban az a feladatunk, hogy repüljünk előre, és lehetőség szerint lőjünk le minden szembejövőt (de legalábbis kerüljük el a felrobbanás szomorú élményét). Ehhez egy végtelen töltettel rendelkező energiaágyú, illetve egy gyorsan kifogyó, ráadásul alig sebző rakétakilövő áll rendelkezésre. Szerencsére néha az űrben találunk lebegő ikonokat, melyeket felvéve kis időre fegyverünk erősebbé válik – például folyamatos lézercsíkot lőhetünk ki, vagy három irányba lövünk. A Robotech-világ jellegzetessége, hogy a harci gépek egyik pillanatról a másikra átalakulhatnak – összesen három formát ölthetünk fel, melyek között a flippergombokkal váltogathatunk. A Fighter tulajdonképpen repülő, a Battloid egy két lábon közlekedő mech, a Guardian pedig nagyjából a kettő keveréke. Érdemes ez utóbbit használni, mert ugyan lassabb, mint a Fighter, viszont kevesebbet sebződik, és nem pusztul el, ha hozzáérünk a talajhoz (a Battloidot említeni is alig érdemes, olyan gyenge és használhatatlan).
A másik két pálya egész egyszerűen szörnyű: döntött nézetből kell irányítanunk egy Destroidot, azaz mechet és a Zentraedik (ők a gonosz csúnya idegenek) épületeit kell felrobbantanunk vele. Nincs nehéz dolgunk, mert még a ránk küldött lövedékeket is lehagyhatjuk!
A lelőtt ellenfelekért tapasztalati pont jár, amiből a pályák végén fejleszthetjük karaktereink öt tulajdonságát (amik közül csak a Power nem egyértelmű, ez a rakéták maximális számát befolyásolja). A játék elején öt pilóta áll rendelkezésre, de ha többször végigvisszük a történetet – ezt akár egy-másfél óra alatt is meg lehet tenni –, akkor másik hat figurát nyithatunk ki. Sajnos a Macross Saga semmiben nem kiemelkedő – sőt, a grafika kifejezetten gyenge, és még durván szaggat is – igazán csak a Robotech-fanoknak tudom ajánlani, akik lázba jönnek attól, hogy a konzolos verziótól eltérően itt a rajzfilm-sorozatból származó karakterek szerepelnek.






GRAFIKA	55	62
HANG	60	
SZAVATOSSÁG	50	

ZSEBHÍREK

■ **BARBIE: SECRET AGENT**
Hurrá, végre egy Barbie-játék! Már nem is tudtuk, mi hiányzotta boldogsághoz… A RalliSport Challenge (Xbox) és a Battlefield 1942 (PC és majd Xbox) készítői kicsit elkomolytalanodtak, és készítettek egy lopakodós játékot a Vivendi számára. Kedvenc szőke cicababánknak az angol koronaékszerek tolvaját kell elfognia, mégpedig fegyverek nélkül, csak az ügyességére és a felszerelésére (robotkutya, láthatatlanná tevő gyűrű) támaszkodva. Kicsit azért félünk tőle…



■ **PHANTASY STAR COLLECTION**
A Sega leghíresebb RPG-sorozatának első három tagja nemsokára kis gyűjteményes formában érkezik el hozzánk. Az eredetileg MegaDrive-ra megjelent sci-fi játékokon semmit nem változtattak, tehát maradt a klasszikus történet, játékmenet, harcrendszer – és sajnos a grafika is. Majd meglátjuk, hogy a megjelenésükkor oly nagy népszerűségnek örvendő szerepjátékok hogy szerepelnek 2003-ban…



■ **STAR WARS EPISODE II THE NEW DROID ARMY**
A második film DVD-megjelenése után nem sokkal kerül a boltokba a legújabb GBA-játék, amely közvetlenül a film befejezése után indul – Dooku elszökött, Anakin pedig fogócskázik vele. Pontosan egy tucatnyi pályát ígérnek, valamint öt használható Erő-képességet (lökés, ugrás, sebesség, láthatatlanság, regeneráció). A New Droid Armyban rengeteg ismerős helyet járhatunk be – köztük Jabba palotáját is – ám a harmadik film eseményeiből semmi nem fog kiderülni.



■ **POKÉMON RUBY ÉS SAPPHIRE**
Japánban már megjelent a két új Pokémon-játék, és az első heti gigantikus eladásoknak (kétmillió felett) köszönhetően a sorozat átlépte a 75 millió (!!!) eladott példányt. Amerikába márciusban, hozzánk várhatóan nyár végén érkezik el a két játék. A két verzióban összesen 351 állatkát foghatunk be és nevelhetünk erőssé, jobbára az eddig megszokott módon. Az egyetlen jelentős újítás az, hogy néha két Pokémont is a csatába küldhetünk, ha ellenfeleink is ezt a taktikát

GAME&WATCH GALLERY ADVANCE



■ A régi szép (?) idők

Kiadó/Fejlesztő: Nintendo

A Game&Watch nem más, mint Nintendo-gyártmányú kvarcjáték – ebből alakult ki később aztán a cserélhető kazettákkal működő Game Boy. A most megjelent gyűjtemény már a negyedik a sorban, az eddigiek GB-re és GBC-re jelentek meg.

Mivel ezek a programok az 1980-as évek elejére datálhatók, nem véletlen, hogy nem nagyon nyújtják azt a változatos játékmenetet, mint amit egy mai játéktól elvárhatunk. Alapból hat játék áll rendelkezésre, de emellett még rengeteget nyerhetünk meg, ha az egyes játékokban jól szerepelünk (1000 pontért kapjuk meg az ehhez szükséges öt csillagot).

A programok szerencsére nem – csak – az eredeti verzióban kerültek fel a kártyára, hanem mindnek van egy remake-je is (igaz, a később megnyithatók közül kilencből csak a klasszikus szerepel). A klasszikus verziókat nem nagyon érdemes erőltetni, nem is annyira azért, mert elég egyszerűen néznek ki, hanem a szörnyű hangok miatt. Ezekkel a csipogásokkal a világból ki lehetne üldözni!

A hat játék közül az első a Boxing, ami nevéhez méltóan bonyolult: el kell hajolni az ellenfél ütései elől, és be kell neki pancsolni ötször. Mindezt addig, míg annyira fel nem gyorsul a gép, hogy egyszerűen ledarál minket. A Fire-ben különböző figurák ugranak ki egy égő házból, akiket három pattintással kell a mentőautóba továbbítani – a gond az, hogy az eltérő lények más és más sebességgel zuhannak (legalábbis a remix-verzióban). A Rain Showerben Mariót kell irányítani, mégpedig úgy, hogy a fa tetejéről gyümölcsökkel dobálózó Bowser ne találhassa el barátainkat. A Mario's Cement Factory számomra sosem volt szimpatikus, és ez most sem változott: itt azt kell megakadályoznunk, hogy a képernyő szélein levő négy tartályba túl sok cement folyjon. Kétségtelenül a legjobb program a kupacban a Donkey Kong Jr., amiben a nagy majmot kell kiszabadítani a ketrecből, mégpedig úgy, hogy több alkalommal odavisszük hozzá a szinten található kulcsot. És végül az utolsó játék a Donkey Kong 3, ahol egy buborékfújóval kell a pálya közepén levő kártékony cuccokat (például egy tűzgolyót vagy Boo-t) átfújni a szemben levő ellenfélhez.

Sajnos ezek a játékok manapság már nem állják meg a helyüket, még ilyen gyűjteményes formában sem. Az összes rendkívül monoton és kiszámítható – az egyetlen kihívást az jelenti, hogy folyamatosan gyorsul a dolog; egészen odáig, hogy már lehetetlen megoldani a feladatokat – és ezen még az sem segít, hogy bármikor menthetünk. És azok a zenék...!



GRAFIKA	70	56
HANG	25	
SZAVATOSSÁG	70	

HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS

■ Kis varázsló nagy gondokkal

Kiadó: Electronic Arts Fejlesztő: Eurocom



Harry Potter úrfit valószínűleg senkinek nem kell bemutatni. Természetesen GBA-ra is kijött a Titkok Kamrája (sőt, GBC-re is, mégpedig egy remek RPG alakjában).

A programot a már majdhogynem kizárólag az EA-nak dolgozó Eurocom készítette (ők dolgoztak a 007 Nightfire-ön, illetve a Titkok Kamrája GC-s és Xboxos változatain is), mégpedig két év alatt. A tavalyi Harry Potter, illetve az idei fejlesztése ugyanakkor kezdődött, nem csoda, hogy ez minden tekintetben jobb lett. Ez értendő egyrészt a grafikára: a nagyszerűen megoldott intrótól például eltátottam a számat, de Roxfort, vagy az Abszol út is igen részletesen vannak kidolgozva. Az egyes karakterek is mintha csak a filmből léptek volna ki (habár ez nem vonatkozik a szörnyekre, melyek legtöbbje igen bénán néz ki). A zenékkel már kevésbé voltam megelégedve, a – szintén az EA-tól érkező – rivális mozi-feldolgozásban, a Gyűrűk Urában sokkal jobb minőségű volt a muzsika, ami egyébként természetesen itt is a filmből származik.

Maga a játék meglehetősen különböző részekből épül fel. Vannak platformrészek, ahol jól kiszámított ugrásokkal kell közlekednünk, és vannak szörnyekkel zsúfolt területek, ahol Harrynek Flipendo-szórót kell alakítania. Persze van kviddics is, ezúttal Mode-7 grafikát felhasználva és 3D-s érzetet keltve – sokkal jobb, mint tavaly! Vannak lopakodós részek, és mivel iskolába járunk, a tanárok legkülönbözőbb feladatait is teljesítenünk kell.

A két éves fejlesztés alatt rengeteg extra dolgot tudtak belepréselni a programba, így mindenízű drazsékat, varázslókártyákat kell gyűjtögetnünk, és szerezhetünk egy titkos varázslatot is, amivel rejtett helyszínekre juthatunk el. Ráadásul a GC-változattal összekapcsolva megnyílik előttünk a Forbidden Forest nevű helyszín, ahol egy Gytrash nevű lény tanyázik (az írónő saját kreatúrája, amit direkt a játékhoz talált ki). A rajongóknak nagyszerű élmény lesz a GBA-s Chamber of Secrets, viszont a könyveket nem ismerőknek – esetleg a Potter-mániát nem kedvelőknek – nem feltétlenül fog bejönni. Ahhoz nem elég izgalmas, ráadásul a Potter-szleng ismerete (angolul) is szükséges a teljes élvezethez.

GRAFIKA	80	81
HANG	75	
SZAVATOSSÁG	85	





FROGGER ADVENTURES 2 THE LOST WAND

■ Kicsi béka újra száguld

Kiadó: Konami Fejlesztő: Konami Hawaii



A Konami nagyon ráállt a kis béka kalandjainak gyártására, Game Boy Advance-on egy éven belül már negyedszer tűnik fel a Frogger valamilyen formában. A Lost Wand a The Temple of the Frog közvetlen folytatása, mégpedig minimális fejlődéssel.

Az alaptörténet annyira borzasztó, hogy az már szinte jó: Frogger békésen üldögél a nyugágyában, és azon töpreng, hogy mennyire unatkozik, amikor megjelenik egy Hocus nevű kétségbeesett varázsló. Elmondja, hogy az Eternity Wand nevű hatalmas erejű varázstárgy szétesett, és a benne levő drágakövek szétszóródtak a világ öt sarkába.

Hősünk természetesen nem sokat tökörészik, hanem azon nyomban elvállalja a megbízást: vissza kell szerezni a drágaköveket! Lehet, hogy ezt a készítők viccesnek szánták...

Frogger mozgásrepertoárja nem túl széles, a sima ugrándozáson kívül tud nagyot szökellni (egy egységnyi szakadékon kelhetünk így át), illetve a nyelvével csapkodni. Utóbbi mozdulat segítségével a pályákon levő tárgyakat szippanthatjuk be, illetve ritkán a közlekedésben is nagy szerepe lesz (arrébb tudunk húzni kis platformokat). Szintén fontos a flippergombokkal előhozható forgolódás, a vékony pallókon, platformokon ezzel tudunk irányba állni az ugrásokhoz. Mint minden platformjátékban, itt is több dolgot kell gyűjtögetnünk: kék kristályokat, amikből húszat összeszedve kapunk egy életet, illetve kártyákat, amikből minden pályán négy darab van – ha mind megvan, egy bónusz-szintre érkezünk, ahol rövid ideig tápolhatunk.

Összesen öt világot kell meglátogatnunk, mindenhol két pálya, illetve egy főellenfél várja békucinkat. A már teljesített szinteket újra megpróbálhatjuk a minél jobb időeredményért. Többjátékos-mód is helyt kapott a Frogger Adventures 2-ben, és igen pozitív, hogy ezek akkor is elérhetők, ha csak egy példányunk van a játékból (igaz, ekkor a grafika rendkívül ocsmány lesz – bár nem mintha addig gyönyörű szép lenne).

GRAFIKA	40	72
HANG	60	
SZAVATOSSÁG	70	



HÍREK

TRAILEREK

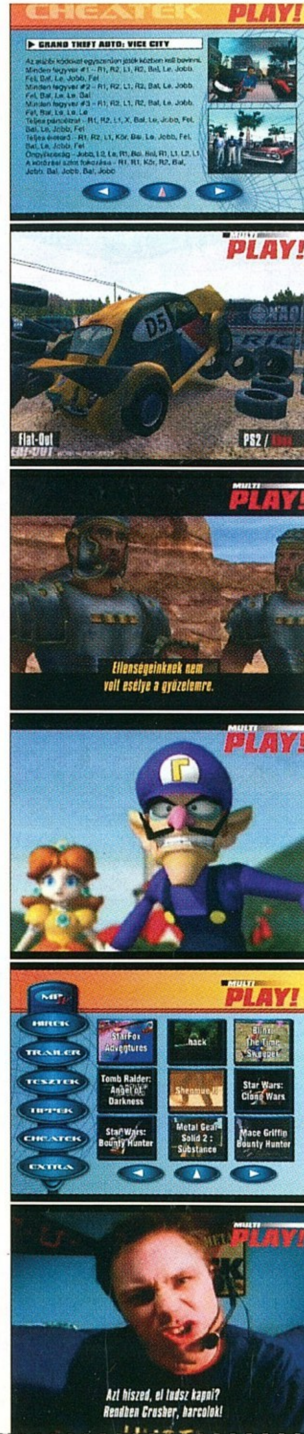
TESZTEK

CHEATEK

PS2 - XBOX - GC

EXTRA

ÍGY KÉSZÜLT A GYŰRŰK URA
MULTIPLAY! JÁTÉKNAP
SONY-REKLÁM
HARRY POTTER-REKLÁM
XBOX LIVE!-REKLÁM
MEDIA MARKT-REKLÁM



MULTIPLAY! DVD 2003/1





MULTI PLAY! DVD-BORÍTÓ

Ennek a számnak vége...

...de hamarosan jön a következő, ami 2003. január 24-én jelenik meg.

Következő számunk tartalmából:



RYGAR
THE LEGENDARY ADVENTURES



SOS
THE FINAL ESCAPE



SHINOBI



MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE



TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL



STARFOX
ADVENTURES

MULTI PLAY!
IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Grafikai tervezés és tördelés:
Varga Balázs és Müller Mihály
DVD munkatárs: Branyiczky Gábor

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: multiplay@ipma.hu

Kiadó:
Kiadja a G.F.H Kft.

A kiadásért felel:
a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi
Lapigazgató: ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Tel./fax: 350-8004

Hirdetésfelvétel:
IPMA-Service Kft.
Üzletkötő: Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó
Mura Eszter
Kerbolt Pál
telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1494 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben:
IPMA-Service Kft.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 6275 Ft ,
egész évre: 12550 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

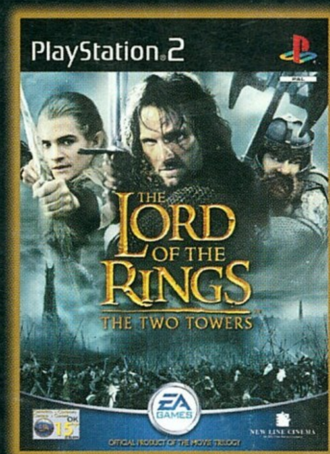
Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9319

Középfölde a pusztulás peremén áll.

Közös a küzdelem. Vagy közös a bukás.



uk.ea.com
lordoftherings.ea.com

Indulj csatába mint Aragorn, Legolas vagy Gimli – mindhárom karakter egyedi harci stílussal és fejlődési úttal rendelkezik.

Pusztítsd el Sauron gonosz teremtményeit, a trollokat és Uruk-Hai-okat, Mória bányáitól a Helm-szurdokig.

Kalandjaid során exkluzív színészi interjúkkal, a Két Torony filmrészleteivel és a Gyűrű Szövetségének eredeti filmzenéjével is találkozhatsz.

THE LORD OF THE RINGS
THE TWO TOWERS

Megjelenés: 2002. november eleje
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Multimedia Kft.-nél:
1077 Budapest, Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0910 | Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu



Challenge Everything

A FILMTRILÓGIA HIVATALOS JÁTÉKA



PlayStation 2 GAME BOY ADVANCE NEW LINE CINEMA